A CATCHER IN PACK LAND

●テレビゲームの青春物語●

パックランドでつかまえて

田尻 智

Satoshi Tajiri

パックランドでつかまえて

田尻 智

テレビゲームの青春物語

JICC出版局

テレビゲームが大好きな人たちへ

パックランドでつかまえて

目次

インベーダー撲滅隊長 SPACE INVADERS 1978 …… 6

秘密の特訓 GALAXIAN 1979 …… 16

真夜中の叫び声 SPEAK&RESCUE 1980 …… 28

カノン CRAZY CLIMBER 1980 …… 37

ゲームのコーチ GALAGA 1981 …… 48

ミニコミへの決意 XEVIOUS 1982 …… 58

一千万点の少年 XEVIOUS 1982 …… 65

幻のゼビウス星 XEVIOUS 1982 72
変則デート MARIO BROS. 1983 94
鉄の定規 HYPER OLYMPIC 1983 106
最新ゲームに挑戦 THE TOWER OF DRUAGA 1984 119
ダンボールが出た！ THE TOWER OF DRUAGA 1984 127
チャンプ POLE POSITION II 1984 140
ラストナイトカーニバル 1985 156
再会 GALAGA '88 1987 173
想いでのカセットテープ VIDEO GAME MUSIC 1989 184

✚インベーダー撲滅隊長 SPACE INVADERS 1978 ✚

その頃、僕は戦っていた。夢中になってインベーダーたちと戦っていた。

インベーダーていうのは、一大ブームになったあのテレビゲーム、スペースインベーダーのことだ。イカやカニ、クラゲのような格好をした「宇宙からの侵略者」が、右に左に行進しながらやってくる。僕らは一本のレバーとひとつのボタン、そして一枚の百円玉だけでそれを迎え撃った。

●インベーダー撲滅隊長

僕は都内の公立中学校に通っていたが、クラスの男の子の半分以上は、このスリリングで戦略的なテレビゲームに魅せられていた。たぶん、映画「スターウォーズ」や「銀河鉄道999」がすごくはやってて、みんなが宇宙にたいしてロマンやファンタジーみたいなものを感じていたんだと思う。だから、テーブルのブラウン管の上で繰り広げられる宇宙戦争ゲームに、みんなあんなに夢中になったのだろう。

当時、ゲームセンターという場所は不良の溜り場だという理由で、学校では出入りを固く禁じていた。それでも僕らは放課後、先生には内緒でよくゲームセンターに集まって遊んだ。誰が一番うまいか競争したりして、なかなか友達とのコミュニケーションの場にもなっていたのだ。そんななかで、一月のこづかいのほとんどをインベーダーとの戦争代に注ぎ込んでいた僕は、友達の間で一目置かれる存在になっていた。何万点もの高得点はもちろんのこと、「ナゴヤ撃ち」とか「レインボー」なんていう難しいテクニックもこなしたから、ゲームの腕にはけっこう自信があった。

しかし、上には上がいるものだ。僕がどんなにしゃかりきになってボタンを叩いても、得点を抜かせないやつがいた。別名「インベーダー撲滅隊長」の異名をとる、ライバルの由紀夫だ。由紀夫は隣のクラスだったし、もともと学校で話すことはあんまりなかった。たまに廊下ですれちがったりしたときにあいさつを交わす程度だったが、ただ駅前のゲームセンターではよく

会った。ゲームセンターへ行くと必ずといっていいほど顔を会わせるから、いつのまにか二人で得点を競うようになっていた。

彼のビーム砲を操る指さばきは、星が流れるような感じだった。素早くて華麗だった。彼の放つビームによって、インベーダー軍団はまるで暗闇に吸い込まれていくように、撃たれては消えていく。そして僕が五万点の高得点をだして狂喜乱舞していたとき、由紀夫は十万点をひねりだして、すでに次のギャラクシアンなる侵略者たちと戦っていた。

「こんなもの、少し頑張れば誰だってうまくなると思うよ」

彼はいったが、それが謙遜だってことくらい誰が聞いてもすぐわかる。僕は、不思議だった。クラスで一、二を競うほど成績が良くて、しかも週五日も塾へ通う由紀夫の指を、なにがそれほどまでにすばやく走らせるのか。その黄金の指の秘密が知りたくてたまらなかった。

その謎が解ける日は、まもなくやってきた。日曜日に彼の家へ遊びに行ったときのことだった。僕は彼の勉強部屋に入って驚いた。そこは中学生の部屋にしてはぜいたく過ぎるほど広くて十畳以上はあるではないか。そして机の上にはパソコンが置いてあったのだ。日本で初めて発売されたTK－80というパソコンだ。

パソコン。当時この言葉には、まだ今みたいな日常的な匂いは全然なかった。未来を予感さ

せるテクノロジーだった。高価なだけロマンに満ちていた。

「いいものを見せてあげるよ」

由紀夫はモニターのスイッチを入れ、キーボードを電光石火のように数回たたいた。

僕はそれを見て、雷に貫かれるようなショックを受けた。なんと、由紀夫はそのパソコンでスペースインベーダーをやり始めたのだ。イカやカニ型のインベーダーたちは、スペードやダイヤのマークに代わっていたけれど、まさしく、それはインベーダーゲームだった。

「こ、これ、インベーダーじゃないか」

「そう、インベーダー」

どうってことないという顔をしながら、由紀夫は笑っていた。僕も笑ってはいたが、顔は笑ってはいなかった。驚きでひきつっていた。

黄金の指の秘密が解けた。

彼はゲームセンターで百円玉を浪費しなくても、好きなときに好きなだけ、自分の家でインベーダーゲームができる。それこそ百回だって二百回だってできるんだ。一ヵ月のこずかいをすべてゲーム代に使ったとしても、三十回も遊べない僕がかなうわけがない、と思った。

「ほかにもいろいろゲームあるけど、みる?」

由紀夫が聞いた。

「え、違うゲームも遊べるの?」

「遊べるよ。それにプログラムを勉強すれば、自分でテレビゲームを作ることだってできるんだ。僕はまだできないけどね」

そのとき僕は、自分とはあまりに違う環境でテレビゲームを遊んでいる由紀夫に、嫉妬していた。なぜかくやしかった。しかしそれよりも、僕の心はパソコンに魅せられていたのだった。パソコンってすごい。僕も家でインベーダーがしたい、と。

翌月の日曜日。僕は秋葉原の電気街にいた。あこがれのパソコンを買うためにだ。ジャンパーの右ポケットには、前の日におろしたばかりの貯金全部が入っていた。自分でも、ずいぶん思い切ったことをしたと思った。そして、大金を握り締めた僕は、胸を高鳴らせながら電気街の狭い路地を入った。しかし、ショウウインドウに収められているパソコンをのぞいた瞬間、髪の毛が逆立ってしまった。

「一、十、百、千、万、十万・・・十九万八千円!」

値札のゼロの多さに驚いた。パソコンの値段は、どれもこれも二十万円くらいするではないか。高いものになると、四十万円以上だ。高すぎる。そのとき僕の持ってきていた全財産は、一万円札三枚だけだった。自宅でインベーダーゲームをする夢が、心のなかで、みるみるしぼ

んでいく。情けない。

と、次の瞬間、妙に安い値札が目に入った。MZ－40Kというパソコンに「特価二万九千八百円」の値札が付いている。隣に置いてあるMZ－80K「十九万八千円」というやつと比べると、見た感じはちゃちな感じがしたけれど、そのリーズナブルなお値段は、もう僕に選択の余地を与えなかった。

「このパソコンだけ、なぜこんなに安いのかなあ」

そう疑問と不安を感じながらも、とにかく三万円でパソコンを買えるわけで、僕はポケットから全財産を出すと、店のおやじに差し出した。

もしかしたら、値段を書くときに一桁まちがえて書いたのかもしれない。もし二十九万八千円だったらどうしよう、僕は内心びくびくしていた。

けれども、店のおやじは特になにもいわず、店の奥から箱入りになったパソコンを出して、梱包してくれた。店を出るとき、僕はほっと胸をなでおろした。

「やったあ」

僕は、そのまま駅へ向かって走りだした。嬉しくって、パソコンの箱の重さも気にならない。そして僕のプログラムしたインベーダーゲームを前に、尊敬の眼差しで見る卓也の顔を想像しながら、帰りの電車に乗ったのだった。

その夜。僕は、自分の勉強部屋に、生まれて初めてパソコンを招き入れた。

しかし。

MZ－40Kの正体は、実にさえないものだった。しょせん三万円の品物だった。電源を入れた瞬間、僕は唖然とした。MZ－40Kが実行できる、一番知的なプログラムは、「電子サイコロ」。ボタンを一回押すたびに、1から6までの数字が適当に表示されるだけ。MZ－40Kは、インベーダーはおろかミサイルの一個でさえも、ブラウン管に映しだすことはできない、悲しいくらいの大バカコンピューターだった。

「僕は、三万円もするサイコロを買ったのか・・・」

僕はうなだれて、ベットへ入った。半分べそをかきながら、インベーダーゲーム三百回分のこずかいの意味を、「電子サイコロ」の存在価値を考えた。そして疲れていつのまにか眠ってしまった。

翌日の月曜日。

駅前のゲームセンターで由紀夫に会った。僕は、自分の買った高価な「電子サイコロ」のことを話した。本当はいやだったのだけれど、全財産があんなものに化けてしまって、納得がい

かなかったからだ。すると彼は、買う前に僕のところへ聞きにくれば良かったのに、と残念そうな顔で答えた。

「パソコンって、ちゃんとしたやつは高いんだ。うちにあるパソコンだって、二十万円くらいしたしな。安いのは、オモチャにケのはえたようなものだ」

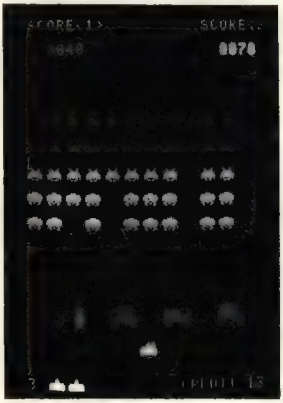
由紀夫のパソコンは、おやじさんに買ってもらったものだと、そのとき初めて知った。由紀夫は僕にすごく同情してくれた。もしひまなときはいつでもパソコンさわりにきてくれよ、ともいってくれた。でも、僕はいまひとつ素直にありがとうといえず、その後、一度も由紀夫の家へ遊びに行くことはなかった。

結局、中学時代、僕は悔しかったけれど、ついにテレビゲームで由紀夫に勝つことができなかった。由紀夫は、都内にある国立大付属高校へ進学した。それから、僕らはゲームセンターで会うこともなくなった。

しかし、それ以来僕は、自分の家でインベーダーを、テレビゲームをする幻想を保ち続けることになった。そして、高校一年の夏休みが終わるころ、アルバイトで貯めた二十万円をはたいて、念願のパソコンを手に入れた。プログラムのことを勉強して、さらに半年たったときには、自分の家のブラウン管の上に、スペースインベーダーを再現するのに成功した。

みずから創った、勇ましいインベーダーの大群と戦ったとき、やっと僕は、初めて由紀夫に、迫りくるインベーダー軍団に、勝ったような気がした。

●インベーダー撲滅隊長



©TAITO CORP.

●SPACE INVADERS
(タイトー社　1978年)

通称ブロック崩しの名で知られるBREAKOUT (アタリ社　1976年)と、映画STAR WARSの影響下から生まれたテレビゲーム。左右に移動しながら、徐々に下に降りてくる55匹のインベーダー軍団をビーム砲で退治する。このゲームは、社会現象的ヒットとなり、当時、街のいたるところで、パチンコ屋やボーリング場がゲームセンターに衣替えするほどだった。

✚秘密の特訓 GALAXIAN 1979 ✚

きらきらと瞬きながら、河のようにながれる星たち。
それらは、ブラウン管の奥深くに、どこまでも宇宙が広がっているように思わせる。
中学生だったころ、僕の一番の遊び場は、ギャラクシアンの宇宙だった。
ギャラクシアンは、ポスト・インベーダーゲームとして、彗星のように登場したテレビゲームだ。このゲームの、弧を描いて飛び回るエイリアン、フルカラーのきれいな画面、突き抜け

るように爽快な音は、僕らゲームフリークにとって、どれもが斬新で刺激的だった。そして、ブームが去って、インベーダーゲームへの熱情がぼちぼち醒めてきた僕たちの心を、たちまち虜にした。

学校のほうでは、相変わらずゲームセンターへの出入りは厳禁していた。でも、僕らはそれを無視して、毎日のように放課後、ゲームセンターへくり出していた。ゲームセンターに出入りしているのがばれたときのことを考えると、少し頭が痛かった。それでも、僕は悪いことをしてるわけじゃないんだから別に構わない、と思った。

その日の放課後。僕はひとりで、クラブ活動で賑わう校庭を横切っていた。

たぶん、そのときの僕を誰かが見ていたとしたら、きっとこう思っただろう。なにか事件でもあったのか、家族が事故にでも遭ったんじゃないか、と。そのとき、僕はそう思われるくらい、早足で歩いていた。むしろ、走っていたと言ったほうがいいくらいだ。しかし、僕は何の事件にも巻き込まれていなかったし、家族もぴんぴんしていた。じつは、それが僕の普通の、日常的な下校中の姿だった。早く帰って、駅前のゲームセンターに行こう、そう考えると、自然と歩く足も早くなる。ただ、それだけのことだった。

そんな僕を、後から必死に追い掛けてくるやつがいた。おーい、と呼ぶ声がする。声はだん

だん大きくなった。振り返ると、ゲーム仲間の卓也だった。彼は、なにか興奮しているようで、はあはあ言いながら、僕に追い付くと、その上気した顔を目の前に近ずけてきた。

「お、おいっ、知ってるか。旗はなー、十本目になると大きいのになるんだぜ」

彼は、深呼吸した息を一気に吐くように、大声で叫んだ。

「なんだ、ギャラクシアンのことか」

僕は、そんなことはとっくに知ってるよ、というような憮然とした顔をして、卓也の顔を見た。彼は、はあはあ、と息を荒立てている。

「なんだ。驚かないのか」

「驚いてるよ」

じつは、しまった先を越された、という驚きと嫉妬が、僕のなかで渦巻いていた。しかし、その気持ちを卓也に知られたくないという、ゲームフリークとしてのプライドが、僕に石のようなポーカーフェイスを作らせていた。

このギャラクシアンというテレビゲームでは、すべての敵エイリアンを撃ち落とすと、画面の隅に勝利の証に、旗が一本立つ。一面進むごとに、旗は一本ずつ増えていく。高得点を出すのも、大事なステイタスだったが、そのころ、僕たちゲーム仲間の間では、ギャラクシアンで

旗を何本立てられるか、競うのがはやっていたのだ。

本当のところ、僕が、卓也の話に驚いたのには、ふたつの理由があった。

まずひとつは、僕の知らなかった、十面目に大きな旗が立つという事実。

そして、もうひとつは、卓也の腕だ。いままでの彼の腕からすれば、旗なんか七本立つのがせいいっぱいで、僕の最高記録が九本、僕のほうが旗二本抜いていた。それが、いつのまにか逆転されてしまっていたこと。僕は、なにかふいうちを喰らったような気がして思わずカチンときたというわけだ。

「それ、ほんとうかよ」

僕は、うそだろ、というような目で卓也をにらんだ。

「疑うんなら、やってみせてやるよ。これから〝LET'S GO〟いくんだろ」

「いくよ」

と、僕は答えた。

「じゃあ、俺もすぐいくからさ。そこでみせてやるよ」

僕は、卓也と一時間後に会う約束をして別れた。

夕方、駅前の〝LET'S GO〟に行くと、卓也はすでにきていて、カウンターで店員と話をしていた。僕が呼ぶと、卓也は気が付き、よう、と軽く手を振って、ゲーム台に座った。

「まあ、見てろよ」

卓也は百円玉を入れ、すぐギャラクシアンを始めた。癪なことに、やはり卓也のプレイテクニックには、目を見張るものがあった。口だけじゃなかったんだ。少なくとも僕の知っている、今までの卓也の腕ではない。エイリアンたちは次々と撃ち落とされ、旗の数はみるみる増えて、十本を越えてしまった。卓也は、ゲームをしながら、自慢げに僕の顔をうかがったりした。

「へへへ。どうだい。旗を見ろよ、でかいだろ」

僕は、なにも言い返せなかった。

僕は、その日から仲間の集まる〝LET'S GO〟には、顔を出さなくなった。

卓也が、あんなにうまくなった理由はわからない。だけどこの屈辱に、いつまでも甘んじているわけにはいかない。

僕は、秘密の特訓を始めるために、しばらく仲間とは会わないことにしたのだ。

そして、学校が終わると、サイクリング車に乗って、すぐに出掛けた。

家から、西へ三十分ほど走っていくと、長く穏やかに続く上り坂があった。そこを、自転車

から降りずに、踏みしめるようにこいでいく。ゆっくり登って、さらに住宅街のなかをしばらく走る。すると、住宅街のはずれに、普段は自分も友達も滅多に行かないゲームセンターが、一軒ポツンと建っていた。

場所がらのせいか店内は静かだ。画面の中でデモンストレーションをするエイリアンたちだけが、薄暗い中でネオンのように輝いていた。ここなら、知ってる仲間に会うこともないだろう。

「特訓の場所としては、まあまあかな」

そのときの僕は、まるで修行のために高山に登る僧か仙人のような気分でいた。厳しい特訓を終えた時、ひとまわり大きくなった自分が、おもむろに卓也のゲーム台の向かいに座り、「10」の文字入りの大きな旗を何本も立たせて、彼を驚かせるに違いない、僕は、そう信じていた。

しかし、いったいなぜ、たったひとりでゲームを特訓しなくてはならないのか。ひとりでゲームをプレイするより、仲間と一緒にやるほうが、もっとうまくなるかも知れないのに。もちろん、それには理由があった。

まず、ゲームフリークの世界では、こずかいをたくさん投資してハイスコアを出す奴より、少しの投資、つまり少しのゲーム代でハイスコアを出す奴のほうが偉い、という風潮があった。だから、ゲーム代をたくさん使ったり、必死にゲームをする姿なんかは、絶対友達に見られた

くないものなのだ。

それに、いつも仲間と一緒にプレイしていたら、みんな同じくらいのテクニックと情報をもつことになる。それこそ団栗の背比べになってしまう。やはり、僕らはお互いに他のやつよりうまくなりたいと思っていたから、仲は良かったけれど、テレビゲームのテクニックや情報に関しては、結構牽制しあっていた。

だから、僕は、わざわざこんな家から遠いゲームセンターまで修業にきていたのだ。

「今の卓也に勝つのは、なかなか大変なことだぞ」

僕は、財布からおもむろに五十円玉を取り出した。

ゲーム台に入れる五十円玉の音が、かーん、とあたり一面に響くと、ギャラクシアンは始まった。

そこで、僕は毎日ギャラクシアンを特訓した。

ところが。特訓を始めて一週間たった日のこと。

僕は、帰りがすっかり遅くなってあせっていた。すでに八時を回っていた。帰りが遅くなると、母親にしつこく、それはしつこく叱られる。叱られるのには慣れているけれど、しつこいのはごめんだった。

それで僕は、特訓場であるゲームセンターからの帰り道を、弾丸のようなスピードで下った。サイクリング車のペダルが、モーターみたいに、猛スピードでぐるぐる回る。そして、落下する隕石のようなすごい速さで、斜面を落ちていく。行きは登り坂だったけれども、帰りは下り坂だから、スピードなんていくらでもでた。

と、そのとき、サイクリング車の前輪が、アスファルトに転がる、ひとつの石ころを踏んだ、ような気がした。しまった、と思ったときは、もう遅かった。次の瞬間、僕は全身に春の風を浴びながら、蛙のように四肢を大きく広げたまま、宙を飛んでいた。

「ああっ」

そして、そのまま目の前が真っ暗になり、まるで幕が引かれたように、意識が遠のいていった・・・。

気が付くと、僕はベッドの上にいた。病院のベッドの上にいた。

「あなた、自転車から転げ落ちて気を失ったのよ」

遠くで呟くように微かに、母親の声がする。

目を開けると、はじめはぼうっとして、なにも見えなかった。そのうち、ベッドの横でおろおろしてる母親の顔の輪郭が、だんだんはっきりしてきた。僕は、意識が戻るにつれて、やっ

と状況を理解した。

しかし、困ったのはこのあとだった。

母親は、なんでいつもは通らない坂道を走っていたのか、なにをしに行ってたのか、そのことを、何度も何度も僕に問いつめた。

でも、テレビゲームは、親にも学校にも禁止されているのだ。死んでもゲームの特訓に出かけてましたなんて、いえるわけないじゃないか。

僕は、黙っていることしかできなかった。

翌日に、精密検査の結果がでた。頭をしこたま打ったらしいのだが、幸いなんともないようだった。母親は、大事にならなくて良かった、と胸を撫で下ろし、午後から町内会があるから、といって一旦家に帰った。僕は、なんとなくほっとして、昼食の後、頭のなかにギャラクシアンの画面を描いて、それをプレイしたりした。

四時近くになったら、入院を知ったゲーム仲間が、見舞いにやってきた。卓也と純だ。ふたりは、親友が事故ったとあっては、さすがに今日はゲームセンターには行けないよ、と笑った。

「チャリンコでこけたんだって。おまえのおふくろに聞いたぞ」

「大丈夫か」
「なんとか。ちょっと頭痛いけど」
僕は、頭の包帯を押さえた。
「でも、なんであんなとこチャリンコで走ってたわけ」
純が聞いた。僕は、黙ってしまった。なんて答えようか、答えたらいいか、心のなかでプライドが空回りした。卓也が、心配そうに僕の顔を見ている。僕は、思わず視線をそらした。
「そうか」
すると、卓也は、ははーん、とわかったような顔をした。
「卓也、急にうまくなったからさ」
僕は、言ってしまったあと、しまった、と思った。それを聞いて卓也は、突然、あははは、とおかしくてたまらないというように笑いだした。
「ギャラクシアンか。じつはさ、〝LET'S GO〟の店員な。俺の従兄なんだ。いまアルバイトしてるんだよ。それで、ときどきただで遊ばせてもらってたわけ」
と、卓也は言った。
「なんだ」
僕は、少し肩の力が抜けた。

「そうなんだ」
「なんのこっちゃ」
純は、わけがわからず、不思議そうに僕らを見ている。
「退院したら、またギャラクシアンやろうな」
卓也は、まだ笑っていた。
僕は、自分をみすかされて、とても恥ずかしくなった。卓也が、自分の上達した種明かしをしたというのに、僕は、なかなか素直になれなくて、なにも言わずに壁に向かって寝返った
「くそ、今度は負けないぞ・・・」
白い壁に向かって、そうつぶやいたとき、背中ごしにギャラクシアンの笑い声が聴こえてきたような気がした。

●秘密の特訓

©NAMCO LTD

●GALAXIAN
（ナムコ社　1979年）

テレビゲームの大ブームを巻き起こしたインベーダーに続いて、ブームを支えた宇宙戦闘もののテレビゲーム。インベーダーゲームよりも色彩が美しく、キャラクターはなめらかに動き、しかも旋回しながら飛来する、という華麗なゲームだった。

✚真夜中の叫び声 SPEAK&RESQUE 1980 ✚

まだ、ゲームセンターが二十四時間開いていたころの話だ。

「テレビゲームがしたい」

急にそんな気持ちになることがあった。特にその日の夕方に遊んだゲームがすごくおもしろかったり、あんまりゲームをする時間がなかったり、気に入ったゲームのスコアーが伸びなかったり、あるいは一日全然楽しいことがなかったりしたとき、ふとそういう気持ちになった。もし、夜になってしまってから、そういう気持ちがじわっと湧いてきたときには、もう外出できる時間じゃないから、ひたすら我慢するしかないのだけれど、それでも気持ちを押さえられないくらいゲームがしたくなることもあった。

そんなとき、僕はどうしたと思う。

真夜中、街にでた。

両親は、すでに眠ってしまっている。僕は、足音をたてないように、注意深く階段を降りた。

「どうか親が起きてきませんように」

そう祈りながら、玄関を出ていった。そして、サイクリング車に乗って、僕は走った。思いっきりペダルを踏んで風を切って、しんと静まりかえった住宅地を抜ける。線路わきの道路に出ると、ぽつぽつと残業帰りのサラリーマンや、ふらふらの酔っぱらいたちが歩いている。僕は、彼らの間をジグザグに縫うように走った。時計の針は、すでに十二時を回っていた。

やがて、駅前のゲームセンターに着いた。

ゲームセンターの店内には、夕方のようなざわつきは、すっかり消えていた。学生たちがプレイに興奮してあげる叫び声も、画面のエイリアンたちが破壊される電子音も、今は聞こえてこなかった。客も一人もいなかった。そして、店員さえも奥に引っ込んでしまっているのか見あたらない。

僕は、こんな深夜のゲームセンターの雰囲気が大好きだった。昼間の、やたら人が多くてごちゃごちゃしてうるさいゲームセンターももちろん好きだけれど、これはゲームセンターのもうひとつの顔だ。薄暗くて誰もいない店内にゲーム台が何十台も整然と並んでいて、そのブラウン管が青白くぼおっと光っている。そういう光景を見ると、僕はとても幻想的な魅力を感じてしまうのだ。

そして、僕は店内をぐるりと見回して、ギャラクシアンを見つけた。ギャラクシアンは、僕が一番好きなテレビゲームだ。僕は、迷わずそのゲーム台の前に座って、五十円玉を投げ入れた。僕ひとりだけの半透明の闇の中で、ゲームはスタートした。

「ピシューン、ピシューン」

シップの撃つ弾の音だけが、店内にこだまする。僕は、一心不乱にエイリアンたちを撃ちまくる。家族の寝静まった深夜に家を抜け出して、テレビゲームで遊ぶ。これってたぶん悪いことをだよなあ、とゲームをしながら漠然と思った。小さな罪悪感が　僕の胸をちくちくと刺してたけれど、それがちょっとスリリングでくすぐったいような快感にも感じていた。

と、そのときだった。誰かの声がした。ような気が。

ちょうどゲームに必死になっていて、僕は気のせいだと思った。レバーを握る手を少し緩めて、キョロキョロとまわりを見回したけれど、やはり声の主は見あたらなかった。当たり前だ。ここには、今、誰もいないはずなのだから。

「たすけてー」

僕の心臓は、一瞬凍りついた。たしかに誰かの叫び声が、どこからともなく聞こえた。誰もいないはずの深夜のゲームセンターに響く声。僕は、なにかオカルト的なものを感じて、急に

背筋がぞくぞくと寒くなってきた。

「気のせいだよなあ」

気味が悪くなって、もう帰ろうかな、と思ったのだけれど、まだ、僕の気持ちのなかで、ギャラクシアンと幽霊（？）を天秤にかけて、ギャラクシアンのほうがちょっとだけ重かった。僕は、怖いのを我慢して気を取りなおし、またレバーを握りなおした。ところが、ブラウン管のほうへと視線をおろしたらすぐ、また叫び声が耳をつんざいた。

「たすけてー」

「なんだ、なんだ」

思わず、僕はゲーム台から立ち上がった。その瞬間に、画面のなかのシップはエイリアンに体当たりされて爆発した。ゲームオーバーの表示を背にして、僕は助けを求める叫び声の主を確かめるために、耳に手をあてて神経をとがらせた。男性とも女性ともつかない、子どものようで大人の声でもありそうな、つかみどころはないが、しっかりはっきりと聞き取れる声。いったい誰なんだ。

「誰」

どこからも答えは返ってこない。

「これは、もしかすると事件が起きているのかも知れない」

それとも幽霊。怖い。はっきりいって怖かった。でも、もし事件だったら大変だし、助けを求めていた人を見つけたら、大手柄になって感謝されるかも知れないし。僕は少ない勇気を絞りだして、声の主を探してみることにした。

「誰かいるんですか」

呼んでみたけれど、返事はなかった。僕は、ゆっくりとゲームセンターの入口の方へと歩いていった。そして、店の入口から首だけを出して、そとの道路を左右に見渡してみた。けれども、あたりは街灯にぼうっと照らされているだけだ。人の影はおろか犬や猫さえ見あたらない。叫び声の主を見つけることはできなかった。

僕は、ゲームセンターのなかに戻って、ほかに怪しいところはないか、探した。トイレのなかにいるのかも知れない。僕は、トイレの前に立ち止まり、息を大きく吸ってから、思いっきりドアを蹴って開けた。ばんっ、という大きな音が店内に響いた。しかし、やはりなかには誰もいなかった。

「誰か」

もう一度、店内を見回してみると、トイレじゃないドアがひとつあることに気がついた。そこにひしひしと人の気配を感じた。神経がぴーんと音をたてて緊張している。僕は、そのドアにおそるおそる近づいて、今度は手で少しだけ開けて、なかをのぞいた。

「犯人。それとも」

なんと。なかにはひとがいた。一人の男が、机に顔を伏せて寝息をたてて、眠っている。その風貌は、ちょっとやぼったい中年のおじさんという感じだった。このひとがたすけてー、と叫んだんだろうか。僕は、指でその男の背中をつついてみた。

「もしもし」

すると、男は突然ガバッと起き上がった。僕は、驚いて声にならない声をあげた。男は、僕のほうをにらみつけた。その眼光は、まるで蛇のようだ。

「ど、どうもすみません」

しまったと思ったときには、もう遅かった。逃げようとドアのノブに手をかけた瞬間、僕は首のねっこを摑まれた。

「ぼうず、中学生だな。こんな時間になにをしてる」

「いや、その、ちょっと」

「ちょっとじゃない、こら」

ここは、ゲームセンターの事務室だったのだ。寝ていた中年のおじさんは、ゲームセンターの店員だった。

「誰かが助けを呼んでいたんです」

「なにを寝呆けたことをいってんだ。このぼうず」
「本当ですよ」
僕は、必死に訴えたけれど、おじさんはまったく取り合ってくれなかった。そんなことよりも彼は、未成年のくせに深夜にゲームセンターで遊んだり、うたたねを邪魔されたことに怒っているみたいで、おまえのようなぼうずにはお灸を据えてやる、と思いっきり怒鳴られた。
結局、僕は家に電話された。やがて、呼び出された親父が眠い目をこすりながら、ゲームセンターにやってきた。
「おまえはまったく、なにやっとるんだ。バカモノ」
そして、問答無用で親父の固いゲンコツが、頭上で閃光を放った。僕の体が、頭から縦に裂けた。と思うくらい痛かった。散々、お説教をされたあと、結局、僕はそのまま親父に連れられて帰ったが、気になるのは、あの叫び声の主だ。あれはいったい誰だったのだろう。

翌日の放課後。僕は、また、あのゲームセンターに行った。夕方のゲームセンターは、真夜中とはうって変わって、たくさんのゲームフリークたちで賑わっていた。
昼間の店員は、夜のひととは違う。昼間店に出ている兄さんは、アルバイトの大学生で、常連の僕にはすごく親切にしてくれていた。

「新しいゲームが入ってるよ」
兄さんは、店の奥のほうを指差して言った。
「今度のは、すごいよ。ゲームがしゃべるんだよ」
「こいつだったのか」
そこで、僕はきのうの叫び声の主を見つけた。彼こそ、世界初のしゃべるテレビゲーム、スピーク&レスキューだった。あれは、コンピューターがしゃべる声だったのだ。ゲームのデモンストレーション中に、コンピューターがしゃべっていたのを、僕がたまたま聞いたというわけだ。
「ひと騒がせなやつめ」
僕は、ほっとした。
きのうの不思議な体験が、オカルトや事件じゃなくて本当に良かった、と胸を撫でおろしたのだった。

©サン電子

●SPEAK&RESCUE
(サン電子　1980年)

世界初の人工音声でしゃべるテレビゲーム。ゲーム中、敵エイリアンに地球人がさらわれるシーンがあり、そこで「たすけてー」と絶叫が聞こえる。また、さらわれた地球人を救うと、「ひゃくてん」「ごひゃくてん」「せんてん」などと、自らの得点を叫んだ。ゲームの内容自体は、シンプルなSFシューティングだ。

✚カノン CRAZY CLIMBER 1980 ✚

日曜日の午前。外は、とてもいい陽気だ。
誰だってポップコーンみたいに飛び跳ねたくなるような、こんな天気のいい日曜日に、僕が部屋のなかでごろごろしてる理由を聞きたいかい。
開け放った窓から、気持ちのいい風と一緒に、優雅なピアノのメロディーが流れ込んでくる。僕は、カーペットの上に寝転がって、なんとなく天井をながめながら、音符がそのまま漂ってくるような、美しいクラシックの調べに聴きいっている。
ピアノの音は、毎週日曜日にお昼になるまでの一時間、道を隔てた向かいの家から流れてくる。もちろん、僕はピアノを弾いているのが誰か知っている。その家の一人娘で、僕と同じ中学に通う、裕美っていう娘だ。
「なんていう曲なのかな」
最近、裕美ちゃんが弾いている曲は、なんていう曲か知らないけれど、水面が波立つように、僕の心を揺り動かす。このメロディーを聞いていると、とてもせつない気持ちになる。胸がし

めつけられてくるんだ。

そう。僕は、裕美ちゃんが好きなんだ。

裕美ちゃんは、とても可愛い。目は黒目がちで、くりくりしている。髪は、真っすぐしてて長くて、先のほうは少し茶色くなっている。背は、そんなに高くない、普通。おしゃべりなほうではないけれど、話すのは好き。とくに大好きなビートルズのことになると言葉が溢れだすように、一生懸命話してしまう。稽古ごとは、書道とピアノ。ピアノは、小学校五年生から始めて、いまは週二回、火曜日と木曜日に習いにいってる。好きな男の子はいない、らしい。

「ほんと、同じクラスだったらな」

と、僕はいつも考えてる。学校の先生のことは、つくづく恨んでるんだ。クラスが違うと、なかなか話すチャンスってないから。それに、僕は、話し掛ける度胸もない恥ずかしがり屋だ。だから、すぐそばに住んでいるのに、裕美ちゃんとは、あんまり話をしたことがない。いや、本当はいっぱい、いろんなことを話したいんだ。でも、彼女の前に立つとあがってしまって、なにがなんだかわからなくなる。

先週も家の前で偶然、裕美ちゃんに会ったことがあった。彼女は、塾に行くところだったらしくて、茶色の手提げカバンを持って家から出てきた。僕は、やったー、嬉しい、と思った。それなのに、せっかく話せるチャンスを、僕は、自分でぶち壊したのだ。

「こ、こ、こ、こんにちは」

ニワトリみたいなあいさつして、すぐそこから逃げるように家の中に駆け込んでしまった。バタンッと部屋のドアを閉めた瞬間、体中からドッと汗が噴きだしてきた。鏡を見たら、僕の顔は、頬から耳の先まで真っ赤になっていた。

あのとき彼女、クスッて笑ったような気がしたな。

「ああ、軽く、やー、いい天気だねって言えなかったのか」

僕は、自己嫌悪に陥ってしまった。

本当のところ、僕は彼女について、いろいろ知っているようで、じつはなにも知らないのだ。彼女もたぶん、僕のことはほとんど知らないだろうし、知りたいとも思ってないに違いない。でも、僕は好きなんだ。彼女は、わかってくれるだろうか、この気持ちを。

ピアノは、お昼には止む。

僕は、やっと体を起こして、出掛ける準備を始めた。彼女の私的な演奏会を聴いたあとは、

いつも駅前のゲームセンターに行くことにしてるんだ。

海のように青い色のサイクリング車に乗って、駅前のゲームセンターへ。サイクリング車は、僕の一番大事な移動手段だ。生活必需品といっていい。歩いていくと十五分かかるゲームセンターも、これに乗れば五分で着く。

いつも行く、駅前のゲームセンターに着いた。入口にあるぼろぼろになったインベーダーの看板がしぶい。僕は、自転車でかいた汗をシャツの裾でふきながら、中に入った。

店内は、休日だけにものすごい混雑ぶりだった。ゲームのピコピコ音と人の声が、巨大な津波になって襲ってくる。

店の奥から、見た顔がふたり、近付いてきた。

「おう、来たな。待ってたぜ」

卓也と純だ。一足早く来ていたようだ。

「卓也か。なにかおもしろいことはない」

僕が言うと、卓也と純は嬉しげに答えた。

「あるある。大ありだぞ。新しいゲームが入ったんだ。クレイジークライマーっていうやつでさあ、もう最高におもしろいんだ」

「ほら、あそこ」

そういわれてから、卓也の指差すゲームセンターの右奥を見ると、たしかに見たことのない新ゲームがあった。誰かが遊んでいるのを、後ろで七、八人のギャラリーが見物している。

「そうかー。じゃあ、ぼくもチャレンジしてみようかな」

「いっしょにやろうぜ」

僕らは、ギャラリーの間を縫って、ゲーム台の前に座った。僕は、ゲーム台をはさんで卓也の向かいに座った。卓也は、ゲーム台に百円玉を突っ込みながら、ゲームの遊び方を説明してくれた。

「主人公の人間がいるだろ。こいつを操作して、超高層ビルを登るんだ。山登りの要領でビルの窓に手をかけてさ」

「ユニークなゲームだねえ」

ゲームをスタートさせると、軽快なオープニング音楽が鳴りだした。主人公が、元気よく高層ビルを登り始めた。すると、横で見ていた純が、はっと気づいたように、

「あ、この音楽。小象の行進じゃない」

と、言った。たしかにこの明るい音楽は、聞いたことがある。小象の行進のようだ。

「うん。そうみたい」

と、僕。

「この明るさは、破天荒なゲーム内容にあってるね」

純が言った。

そのまま、しばらく遊んでいると、大きな鷲のような鳥がビルを横切った。その鳥の登場とともに、ふたたび音楽がなりだした。鳥は、黄色くて大きな糞をぽろぽろ落としながら飛んでいた。音楽は、ひどく間抜けだったが、それが何の曲かは、すぐにわかった。

「これ、しらけ鳥の曲だよ」

「しーらけ鳥飛ーんでゆく南の空へ、みじめみじめー、あはは」

横で見ている純がはしゃいでいる。

「うるせーな、もう」

と、卓也がたしなめた。

どうやらこのゲームでは、場面ごとに音楽が用意されているようだ。そのあともゲームのシーンにあわせて、いろんな音楽が流れてきた。ゴリラが主人公を襲ってくるシーンでは、ピンクパンサーのテーマが流れてきた。

さらに僕らは、画面のなかの超高層ビルを登り続けた。

すると、ビルを登る主人公の前に、ピンクの風船がふわりふわりとただよってきた。卓也が、興奮気味に叫んだ。

「風船がきたぞ。あれにつかまれば、上の階まで飛んでいけるぞ」

そのとき、スピーカーから流れ始めた音楽に、僕は、あっと息を飲んだ。

「あれ、これ・・・」

甘くて切ないメロディー。どこかで聞いたメロディー。

「あの曲だ」

裕美ちゃんが、ピアノで弾いていた、あの曲と同じだ。僕は、スピーカーに耳を押しあてて、その曲に聞き入った。

「ねえ、ねえ。これなんていう曲だ」

僕は、思わず卓也の肩を摑んでいた。

「おれ、知らないよ。純に聞け」

純は、フランス留学志望の自称音楽家だ。クラッシックには、すこぶる強い。と、本人は、よく言っている。顔を上気させた僕を見て、純は自慢げに鼻をならした。やつは、いつもこういうふうに、人の神経を逆撫でする態度をとるんだ。

「教えてやろうか」

と、純はからかうように言った。

「もったいぶるな、ばか。殴るぞ」

僕の意外に真剣な態度に、彼は驚いたようだった。迫力に押されて、彼はそれ以上からかいはしなかった。そして、まあまあ、と手でなだめる素振りを見せ、

「パ、パッヘルベルのカノン。結構有名な曲だぜ」

と、言った。

「カノン」

僕は、呆然として純の顔を見た。そして次の瞬間、溢れる泉のように嬉しさがこみあげてくると、僕は、やったあ、と大声で叫んで、ゲーム台のうえに立ち上がって小踊りし始めた。周りで見ていた連中は、へんなやつだなあ、とあきれた感じに両手を上にしてみせた。

僕は、純の前へ飛び下りて、彼に、

「あのさ、レコード持ってたら貸して欲しいんだけど。ある」

と、尋ねた。すると彼は、胸をはって、今度は鼻をふくらました。

「ある、だって。まったく君は失礼なやつだな。カノンなんか、指揮者いろいろ、何枚も持ってるぜ」

と、答えた。そのときの彼の顔には、まったく音楽家をバカにするな、と書いてあるようだ

った。

「お願いだから貸してくれよ」

僕が、両手を合わせて頼むと、

「まあ、クラッシックに目覚めたのはいいんじゃないの。貸してやるよ」

と、言った。

僕は、その日は結局、全然ゲームをする気になれず、すぐ帰ってしまった。夕方になってから、自転車に乗って、純の家にカノンのレコードを借りに行った。レコードを受け取ると、礼の一言もろくに言わないうちに、弾丸のようなスピードで家に戻った。

そして夜。僕は、借りたレコードに、針を落とした。スピーカーから流れてきたメロディーは、まさしく裕美ちゃんの弾いていたピアノと同じものだった。

昼間の、あの旋律がこの部屋に戻ってきた。僕は、ふたたび胸が熱くなった。

「カノン、カノン、カノン・・・」

彼女のことが、またひとつわかったんだ。

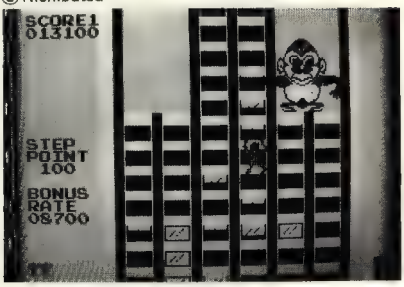
大発見だよ。僕の胸に、小さな勇気が涌いてくる。

なんだか言えそうな気がするんだ。明日、彼女に会えたら、
「こんにちは。裕美ちゃん、カノン上手なんだね」
って。きっと言えるよ。

その晩、僕はカノンを朝まで聴いていた。

●カノン

©Nichibutsu

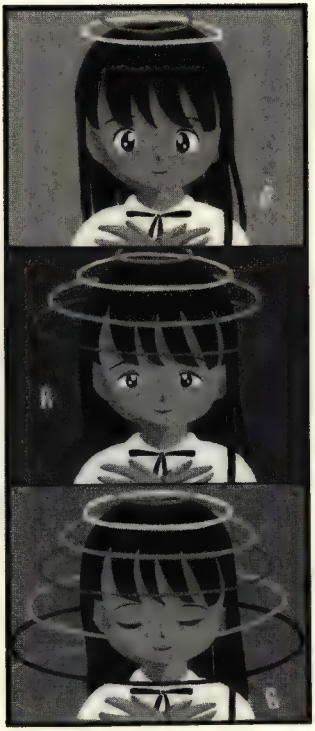


●CRAZY CLIMBER

（日本物産社　1980年）

主人公が250階建ての超高層ビルを登るという、シュールなテーマのテレビゲームだ。ビルを登っていると、突然窓が閉まったり、お邪魔マンが植木鉢を落としてきたりして妨害する。そうした妨害を避けて、屋上まで登り切ると、ヘリコプターが救援にきて、次のビル登りに挑戦できる。

ゲームのコーチ GALAGA 1981



夏の夕方、僕は、江ノ島の駅前で人生始まって以来の、どん底気分を味わっていた。地元の駅から、小田急線に揺られること一時間。江ノ島まで泳ぎにきたところまではよかった。しかし、帰り道でついふらふらとゲームセンターに入ってしまったのがいけなかったのだ。当時、すごくはやっていたテレビゲーム、ギャラガは、僕に正常な物事の判断を失わせる魔力を持っていた。

そして、ふと気が付くと、お金は無くなっていた。なんと、百円玉一枚しか残っていなかった。僕は、帰りの電車賃のことをすっかり忘れて、全部ゲーム代に使ってしまったのだ。なんという間の抜けた話だろう。自分で自分が情けないと思った。

その結果、西日に照らされた江ノ島駅の構内で、僕は海水浴帰りの家族連れの波にもまれながら、なすすべもなく呆然とたたずむことになった。

僕は、泳いだあとで疲れきっていたから、しかたなく改札の脇で膝を抱えて座っていた。とにかくお金がないので、どうやって家まで辿りついたらいいか、アイデアをひねりだしていた。

「歩いて帰ったら、二日くらいかかるな。それじゃ、江戸時代の飛脚だよ。やっぱり電車に乗って帰るしかないなあ。交番に行って、お金借りようかな・・・」

こんなことを、江ノ島まできて考えている自分。それを思うと、とてもみじめな気持ちになった。そのうえ、べとついた潮風が、日焼けした肌を、ちくちくと刺激して、気持ち悪い。

そのとき、声をかけてきたのは、昇だった。

昇は、僕のクラスメートだ。しかし、クラスの大半の人間は、彼と話したことは一度もない。昇は、こっちから話し掛けても、いつも、ああとか、そうとか相づちを打つくらいで、すぐ視線をそらすし、あまり口をきかなかったのだ。昼休みの弁当も、彼はいつもひとりで食べてい

た。そういうふうに、自分から他人を遠ざけているふしがあったから、みんなからは、人嫌いと思われていた。とくに男子は、彼のことをいけすかないやつ、と嫌ってるものが多かった。しかし、彼は一方で勉強もスポーツもよくできた。背も高い。だから彼には、ひそかに想いを寄せている女の子も、何人かいた。能ある鷹は爪を隠すタイプの魅力ってやつだなと、僕は思った。そういうふうに思ってたから、僕はほかの男子連中と違って、わりと昇のことを尊敬していた。

だからなのか、彼は、僕にはよく話し掛けてきた。まあ、べつにたいした会話をしてたわけじゃない。よお元気にやってるかとか、宿題はやってきたかとか、なんでもないようなことだ。あと、朝は教室で会うとかならず、おす、とあいさつをして、僕には自然にふるまってくれている気がした。

「よお。なにしてんの」

しかし、こんなところで昇に会うなんて、すごい偶然だ。彼もたまたま海水浴にきていたんだろうか。彼の茶色く日焼けした腕が、それとなく、それを感じさせた。

「あ、あのね」

僕は、予期してなかった相手を前に、どう説明したらいいのか迷ってしまい、返事がしどろ

もどろになった。いくら僕がゲームが好きでも、昇とはそんな話ししたことないし、だからなおさら、ゲームに夢中になったばかりに文無しになり、途方に暮れている、とは言いにくい。とりあえず、彼には財布を落として困っていると、説明した。

すると、彼は親切にも、どこに落としたのか、一緒に探してやろう、と言いだした。そ、それはちょっと困る。僕は、あわてて首を横に振った。

「いいんだ。探したけど見つからなかったから」

彼は、そうか、とつぶやいた。そのとき、僕はしゃがんだまま、立っている昇を見上げていた。そうか、とつぶやいたときの彼は、西日を浴びてすごくかっこ良かった。渋いんだ。僕や卓也じゃ、こんなさまにはならないだろう。

「それなら、帰りの電車代を貸すよ」

昇は、そう言って、ジーパンの後ろポケットから自分の財布をだして、千円札を僕の手に置いた。

「ただし、条件がある」

と、昇は言った。

「え」

僕は、代わりに裸で走り回れとか、代わりに百億円くれとか、言われたらどうしようと一瞬

思ったけれど、そんなことはありえないなと、すぐその馬鹿みたいな考えを打ち消した。

「ほら、ギャラガってテレビゲームがあるだろ」

「う、うん」

「あれのこつ教えてくれないかな」

でも、彼がだした条件というのは、意表をついて僕を充分驚かせた。ゲームのコーチをしてくれ、だって。昇がテレビゲームをする、という姿がちょっと想像つかないけれど、教えてくれないか、と言ったときの彼の目は、さっきの渋さがどこかに隠れて見えなくなり、ちょっと子供っぽくなって、昇のべつの一面を見た気がした。

「おまえ、クラスで一番テレビゲームうまいだろ。教室でよくゲームの話してるじゃん。俺もゲーム好きなんだ」

昇は言った。僕は、そんなことだったら、お安い御用だよ、と彼の言った条件を飲んだ。

翌日。僕と昇は、さっそくゲームセンターに行った。ギャラガを二人でやった。昇は、自分で言ってるほどへたじゃなかったけれど、あんまりゲームを遊び慣れてない、そんな感じのプレイをした。レバーの無駄な操作が多いのだ。

「少なくとも、僕くらいのスコアーは出せるようになるよ」

僕は、昇に約束した。そして、僕は僕の知ってるかぎりの攻略法を昇に教えてあげた。このところ、テレビゲームといえば、友達とハイスコア競争ばっかりやってて、ライバル打倒のために自分のテクニックを研くことしか考えなかったけれど、こうして他人に自分のテクニックを教えてあげるというのも、悪くない。自分が少し偉くなったような、師匠と弟子の関係というか、なかなか気持ちいいものだ。昇は、飲み込みが早くて、そのあと何日もしないうちに、すぐ僕のスコアまで追いついた。いつもなら、自分といい勝負をするプレイヤーを見ると、ふつふつと対抗意識が湧いてきて、そいつを抜かそうと必死になるのに、昇のうまさが、僕にはとても嬉しくて楽しかった。

それから、僕はときどき、昇とゲームセンターに遊びにいくようになった。どのゲームでも、攻略は僕のほうが早かった。やっぱりこれだけは、経験がものをいうんだろうか。だから、ギャラガのとき以来ずっと、僕は師匠の役になり、昇は弟子の役になって、ゲームをした。僕が覚えたテクニックは、すぐに昇に教えた。

僕は、ほかのゲームフリーク連中にも、昇を紹介しようとしたけれど、昇はそれを嫌がった。学校でも、僕たちがテレビゲームの話で盛り上がっていても、相変わらず仲間には入ってこなかった。昇は、きっと仲間とつるんだりすることが、好きじゃないのだ。僕はそう察して、彼

を無理に率いれようとはしなかった。
だから、昇がゲームが好きで、僕と同じくらいうまいんだという事実は、ほかの誰も知らないままだった。

そして、秋が深まったある日。放課後の教室で、昇は僕を呼び止めた。彼は、大事な話があると言った。昇は、しばらく言いにくそうにして黙っていたけれど、やがて、
「俺んとこ、今度引っ越すんだ」
ぽつりと言った。僕は、昇がなんて言ったのか、よく理解できなかった。
「引っ越すって」
「ロサンゼルス。アメリカなんだ」
昇は、短かい言葉で、果てしなく遠い地を指した。そして、あまりに唐突な言葉に、僕は、なんていったらいいのか言葉を失って、立ち尽くした。
「親が向こうで商売を始めるんだ」
昇が言った。僕は、やっとのことで口を開いた。
「せっかく友達になれたのに。引っ越すといったって、アメリカって遠すぎるよ。それじゃ、もう会えないじゃないか」

昇だけ日本に残ればいいって言いたかったけれど、その言葉は飲み込んだ。そんなこと、あまりに幼稚な意見だとわかっていたからだ。

「俺、大学に進んだら、アメリカに留学しようと思っていたんだ。ずっと前から。だから、アメリカに行くことが嬉しいよ」

なにも言えなかった。何年も先の留学のことを考えていたなんて、やっぱり、彼は僕よりもずっと大人だ。僕は、精一杯の笑顔を作って、

「じゃあ、おめでとうといわなきゃ」

と、言った。彼は、照れ臭そうに小さい声で、サンクスと答えた。

「アメリカにもゲームセンターあるよな」

昇は言った。

「絶対あるよ」

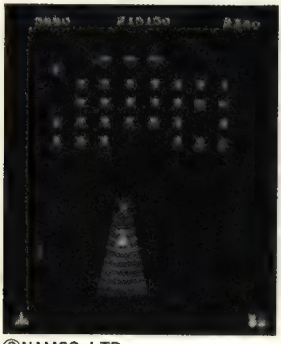
僕は、大きくうなずいた。

「いつか遊びにきてくれよ。そのときは、また一緒にゲームをしよう」

昇は、笑った。僕が初めて見た、彼の笑顔だった。

それから一ヵ月後。昇の出発する日が来た。僕は、彼を見送るために成田に行った。

「向こうに着いたら、手紙書くぜ」
「いつか、きっと遊びに行くから。教えたテクニック忘れるなよ」
僕たちは、お互いの両手を掴んで握手した。
やがて、飛行機は海の向こうへと、飛んでいった。
彼は、アメリカでも僕のようなゲーム好きの友達を作るだろうか。そんなことを考えながら、僕は夕空に小さく消えていく飛行機を見送った。
残った飛行機雲が、西日をオレンジ色に反射して、ギャラガのトラクタービームのように広がっていくのが、空港のロビーから見えた。



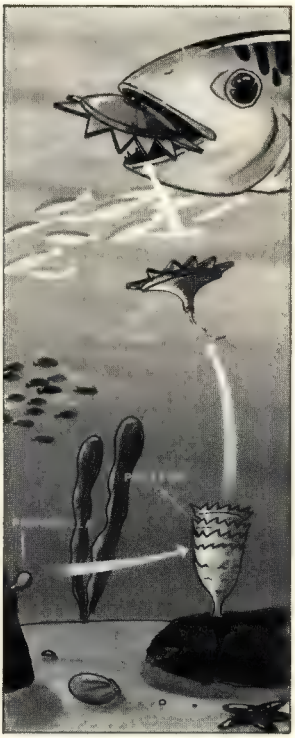
©NAMCO LTD

●GALAGA

(ナムコ社　1981年)

ギャラクシアンを、さらに進化発展させたシューティングゲーム。捕虜にされた味方機を奪還すると、ディアルファイターにパワーアップできる点が斬新だった。テレビゲームの商品寿命は、ほとんどが2ヵ月から3ヵ月程度だが、このゲームは3年以上支持され、テレビゲームでは珍しい超ロングセラーとなった。

ミニコミへの決意 XEVIOUS 1982



一九八二年十月一日

僕は、今度ミニコミっていうのを、やってみようと思っている。
テレビゲームの雑誌を作るんだ。
雑誌っていうと、なんだかとても偉そうだけど、原稿をコピーした紙をホッチキスでとめる、

いわゆるコピー誌だ。だから、そんな偉いものではないと思う。ミニコミっていう言葉にも、ちょっとばかりかっこいい響きがあるし、やっぱり僕がこれからやろうとしているのは、同人誌。これが一番しっくりくるいいかただろう。

それに、コピー誌だったら、作るのにもそんなにお金はかからない。コピー代と、ホッチキス代だけ。印刷費なんていらない。いまの僕の毎月のこずかいは、ほとんどゲーム代になっているけれど、そのなかから充分、制作費を捻出できるんだ。

でも、なんだっていきなりそんなことを言い出したかというと、それにはちゃんと理由がある。それは、やっぱりテレビゲームが、すごく好きだから。単純明快だけど、説得力があると思う。

だいたい、僕には、不満がある。

いま、本屋には、たくさんの雑誌や単行本が溢れているけれど、僕が求めているテレビゲームの本は、一冊もない。僕は、すごく欲しいのにどうしてないんだろう、と思っていた。いつか、ゲーム雑誌ができて、本屋で買える日がくるといいな、とも思っていたけれど、とてもそれまで待つことはできなかったんだ。

そして、僕と同じくらいテレビゲームが好きな人間が、日本中にいっぱいいて、同じような

ことを考えているんじゃないか。そう考えたから、僕は、自分でテレビゲームの雑誌を作ろうと、決心した。僕と同じような仲間に読んでほしいんだ。

そのミニコミ誌の編集長は、僕だ。

でも、スタッフも、僕ひとりだけだ。ほかには、まだ誰もいない。とりあえず、ひとりでも本作って、そこでスタッフを募集しなくては、って思っている。

とにかく、まず行動を起こすことが大切だから。「ゲーム少年老いやすく学なり難し」っていう、ことわざもあるじゃないか。ないか。でも、じっとなんかしてられないよ。

本当に、テレビゲームっておもしろい。

僕のテレビゲーム初体験は、忘れもしない、デパート屋上のスペースインベーダーだった。中学一年のときだった。そして、あれからずっと、このハイテクノロジーな遊びに、僕は興奮し、熱狂し続けているんだ。

ゲームセンターは、僕の放課後そのものだ。

じゃ、明日さっそく、原稿用紙とペンを買ってこよう。

●ミニコミへの決意

一九八二年二月一日

例のミニコミ誌の創刊号が、やっとできあがった。

ミニコミ誌の名前は、「ゲームフリーク」。

ゲームが熱狂的に好きな人間、という意味だ。その中身は、新ゲームのレビュー、僕の知ってるプレイテクニックの紹介などだ。たったの十八ページしかなくて、もちろん新聞なんかより、ずっと薄い。コピー誌をホッチキスで綴じて、全部で二十部作った。とりあえず始めは、本屋に置いてもらえないか、たのみに行ってみようと考えている。

ところで、今日、新宿のゲームセンターに寄ったとき、新しいゲームを見つけた。それが、いままでに、ちょっと感じたことのない雰囲気を持った、テレビゲームだったのだ。僕は、そのゲームの虜になってしまうかもしれない、そんなふうに思わせる神秘的なパワーを持っていた。

ゲームを始めると、僕の分身である戦闘機が、広い森林の上空を飛んでいる。森林の左側に

海が見える。きれいだ。戦闘機には、白地で青のラインが入っている。テーブルの説明カードによると、名前は、ソルバルウというそうだ。

そして、どこからともなく、グレーのリアルな敵飛行物体が、次々と飛んでくる。なんて説明したらいいのか、金属のような、石のような色をした立体的なキャラクターが、いっぱいやってくるんだ。

こんな謎の敵キャラクターを、撃ち落としていくゲームだった。一方、地上には、やはりグレーの、ドームのような建物が、点々と建っていた。そのドームの窓に、赤い光がゆっくりと点滅していた。これは、神秘的な光景だった。

遊んでみて、変わってるなと思ったのは、まず敵のキャラクターたちの攻撃が、押し寄せるようにたくさん来たかと思うと、急になにも出てこなくなったりするところだ。あれはどうも変な感じがする。そんなゲームは、いままでやったことはない。しゃっくりと同じで、いまにも出そうでなかなか出てこない、でないなと思ってると出たりする。

敵が全然攻撃してこないとき、見えない敵の圧迫感を感じるんだ。

ゲームの最初にでてくる敵キャラクターは、結構印象的だった。こいつは、自分の戦闘機に近づいてきたかと思うと、すぐ逃げるように去ってしまう。まるで偵察機のようだった。僕は、

敵キャラクターたちに、意志があるように感じられてならなかった。

それと、くるくる回る板も良かった。これはいくら撃っても壊れなかったけれど、なんだっけ、映画の「2001年宇宙の旅」に出てくるやつに、よく似ていた。たしか、モノリスっていう板があったけど、ちょうどそんなようなものだった。グレーの四角い板が、ゆっくり回転しながら、何枚も何枚も飛んでくる。

そういえば、このゲームの雰囲気、あの映画の雰囲気と近いような気がする。

結局、今日僕はこのゲームに、二千円も使ってしまった。こんな熱中して遊んで、知らない間にサイフが軽くなってしまうような経験は、ひさしぶりだ。おかげで、明日の昼飯代もなくなってしまったけど、おもしろいゲームに出会ってしまったのだから、仕方がない。明日のお昼は、我慢しよう、と思った。

僕の勘が外れていなければ、きっとみんなも、このゲームを熱中して遊ぶと思う。だって、このゲームには、なにかいろいろありそうなんだ。目に見えないなにかを感じるんだ。うまく説明できないけれど、このゲームをやってると、期待と不安が入り混じって、わくわくしてくる。

僕が十分ぐらいがんばってプレイしたとき、地上にナスカの地上絵が見えてきた。広大な茶色い砂漠に、細い線で鳥の絵が描かれていた。あのとき僕は、このゲームに、強いオーラのようなものを感じた。そして、僕、見たんだ。そのあと、見たこともない巨大要塞が現れるのを。

僕の、ひさしぶりの超お気に入りゲーム。僕は、このゲームのために、ふたたびミニコミ誌を作ろう。

創刊2号特集は、ゼビウス。このゲームを徹底的に追求するぞ。

乞うご期待だ。

一千万点の少年 XEVIOUS 1982

少年がここに入ってきたことを、はじめは誰も気がついていなかった。プレイランド〝M〟の人気ナンバーワンのテーブルは、普段ならいつも誰かが座っていて、プレイするためには後ろに並んで順番を待たなくては行けない。なぜか　その日のそのときに限って、まるでなにかを待っているかのように席は空いていた。

少年は、ひとりで〝M〟に入ってきた。黒くて厚いコートが、彼を少し大人らしく見せてはいるが、その顔は明らかに高校生の表情をしていた。彼は、店内の五十円コーナーにも、エクスチェンジカウンターへも立ち寄ることなく、そのゲームテーブルまでまっすぐ歩いてきた。そして、コートをゆっくり脱ぎ、となりのゲーム台の椅子に掛けると、おもむろに茶色い財布から百円玉を取り出し、ゲーム台の投入口へすべらせた。

僕は、土曜の午前授業が終わって、家で食事を済ませてからここに来ていた。このプレイラ

ンドは繁華街の中心にあり、市内でもかなり広いゲームセンターだ。きれいな店内とゲーム機の台数が多いことで知られている。小中学生から若いサラリーマンまで、一日中客が絶えることがなかった。

ゲームセンターの右奥の一画では、十五、六台のテレビゲームが、半額の一ゲーム五十円で遊ばれていた。俗に言う、五十円コーナーである。僕は、そこでミスタードゥ!をやっていた。このゲームは、おもしろいうえに、長い時間遊べるので、僕のお気に入りだった。

店内は、いつもプレイヤーたちの話し声や叫び声、ゲームの爆音が充満していたが、その日はいつもにもましてその巨大な音のかたまりが、頭の上にのしかかっているような気がした。なぜだかは、わからない。しかし、なにかが起こりそうな、そんな気がした。店内が妙にざわついている。ふと、テーブルのモニター画面から顔をあげると、向こうのほうで人だかりができているのが見えた。

「あれはなんだろう?」

人だかりは、約二十人、あるひとつのゲーム機を取り囲むようにできていた。気になってしかたがない。僕は、最後のミスタードゥ!がリンゴにつぶされて圧死、ゲームオーバーになったのを見届けると、ハイスコアーのネームも入れないまま、急いで黒山のほうへ歩いていった。

そこでは、一人の少年がゲームをしていた。彼のプレイしていたゲームは、人気急上昇中の新製品、ゼビウスだった。彼は、身体を少しも揺らすことなく、正確に冷静にプレイしていた。

「すごいなあ、うまいなあ」

というため息が、ギャラリーから聞こえてくる。彼の華麗なプレイは、流れ作業で部品を組み立てていくようで、すっかり周囲を魅了していた。本当に、機械がゲームをしているようだった。僕も思わず、ふう、とため息をついた。

「八十万点もいってるぞ、うまいやつだなあ」

これだけのスコアーをだせるやつは、そういない。僕も、ゼビウスはずいぶん夢中になってやったけれども、それだけのスコアーをだせたのは、たった三回か四回くらいしかなかった。僕は、感心しながらも、まあしかし、この程度のやつならたまにいるよな、と思って、踵を返した。そして、ふたたびミスタードゥーをやりに戻ろうとした瞬間、はっとなった。振り返って、もう一度彼の戦う画面のスコアーに目をやった。なんということだろう。僕は、スコアーの桁を、ひとつ間違えて読んでいたことに気が付いた。

その少年は、八百万点を越えていたのだ。モニター画面の底には、戦闘機ソルバルウの予備が、線路の枕木のように一列に並んでいた。それは、彼がいかに長い時間、このゲームをプレ

イし続けているかを表していた。

「ええっ、すごすぎるぞ。いったいどうすれば、こんなスコアーを出せるんだ」

さらに一時間後、少年の周囲には三十人を越えるギャラリーが集まっていた。少年は、ついに九百八十万点を突破した。僕には、ゲーム機がオーバーヒートしそうな熱気を、もうもうと吐いているように見えた。しかし彼自身は、決して熱く興奮することもなく、ただ氷のように冷やかな視線でモニターを見つめていた。次々と飛来してくる敵機、タルケンやテラジたちを、粉々に撃ち崩していった。異常だ、といっていいくらい冷静なプレイだ。

「彼は、敵の動きをすべて見切っているんだ」

ギャラリーのなかの、誰かが叫んだ。

そして終極はきた。

少年が九百九十六万点を突破したとき、ついにゲーム機はギブアップの悲鳴をあげた。突然、ゲーム機からファンファーレのような高い音が鳴りだし、止まらなくなったのだ。それまで、彼の後ろでプレイを見ていたギャラリーは、一瞬なにごとかと驚き、波のようにどよめいた。これは、ゲームフリークの間で、〝無限増え〟と呼ばれている怪現象だ。

ゲーム機には、最新のコンピュータが搭載されている。しかし、そのコンピュータでさえ、記憶できるスコアーには限界がある。その限界に近ずくと、ゲーム機はわずかに狂い始め、敵キャラクターをひとつやっつけるたびに、戦闘機ソルバルウの予備がひとつ増えるようになるのだ。ゲームセンター中に轟いたのは、エクステンドのファンファーレ音だったのだ。

息を飲んで少年を見るギャラリー。

そして、ついにスコアーは九百九十九万九千九百九十点で停止した。ゲームのほうは、なお悲鳴をあげながら続いている。

しかし、少年はそこで発射ボタンを押すのをやめた。最高点をだしたのだから、もうこれ以上プレイする意味はない、と考えたのだろう。彼は静かに、レバーからゆっくり手を離した。驚いたことに、僕が見たとき、その彼の手のひらは、少しも汗をかいていなかった。

その瞬間、ギャラリーから拍手が起った。

「すごい。素晴らしい」

「信じられない」

彼は、ゲームセンター中の人々から、最大の賛辞を受けた。

しかし、彼はだまってコートに手をかけると、ギャラリーにあいさつすることもなく、自動ドアーのあるほうへ歩き出した。

僕は、彼の後を走って追いかけた。あわてて右ひざを、ゲーム台の足に思い切りぶつけたが、両手でひざを抱えたまま、追い掛けていった。そして、彼がドアーから外へ出る寸前に呼びとめた。

「おーい」

彼は、コートに手を入れたまま振り向いた。

僕は、なにかいいたくて追いかけてきたのに、なぜか言葉が出てこなかった。とにかくなにかしゃべらなくては、と必死に頭の中で言葉を組み立てた。

「ハイスコアーのネーム、入れていかないの」

僕は、やっとのことで話し掛けた。すると、彼は感情のない声で、答えた。

「あれ、あーなると、ソルバルウを二百五十六機まで増やして死なないと終わらないんだよ。だからネームは入れない」

「ふ、ふーん。す、すごい腕前だね」

「あんなの、たいしたことないよ。君にもできるよ」

少年はそう答えると、駅に向かうアーケードの人ごみの中へ歩きだした。

「名前を・・・」

僕は、そう言いかけて、止まった。彼は、人ごみに小さく消えていった。僕は、自動ドアーの前に、呆然と立ったままでいた。

彼を見送る僕の後ろでは、開いたままの自動ドアーから、いまだゲーム台の悲鳴が聞こえていた・・・。

✚幻のゼビウス星 XEVIOUS 1982 ✚

(1)

ゼビウス、ついに一千万点達成。

僕は、ゼビウスと出会って以来、毎日のようにゲームセンターで、ゼビウス軍の敵キャラクターたちと、戦い続けていた。そして、三ヵ月たった今日、やっと念願のハイスコアーを出すことに成功した。

この大いなる目標を達成した場所は、いつも行く駅前のゲームセンター〝LET'S GO〟だ。

ゲーム画面に映るスコアーが、一千万点に達した瞬間、あえて正確にいうと、九百九十九万九千九百九十点になった瞬間、僕は、感きわまって立ち上がった。

「つ、ついに、やったぞ」

僕は、叫んだ。後ろのほうでは、十人くらいのギャラリーが、僕のプレイを感心して見ていた。一ヵ月前に会った、謎のゼビウス少年が、あのときギャラリーから受けていた羨望の眼差しを、今は僕が受けていた。僕は、もうすっかり嬉しくなって、彼らに向かって自慢げにガッツポーズをしてみせた。そして、

「ゼビウスのことなら、僕になんでも聞いてくれよ」

と、調子に乗って言った。もはや、気分はヒーローだ。

そう。ゼビウス一千万点プレイという、黄金の金字塔をうちたてた今の僕に、ゼビウスについて知らないことは、なにもないのだった。少なくとも、僕はそう信じていた。

テクニックは完全にマスターしたし、隠れキャラクターのことだって、なんでも知っている。普段は目に見えないけれど、ブラスターをある地点に撃つと、地面からタケノコのように飛び出している秘密基地「ソル」。

やはり地上に突如出現し、回収すると、戦闘機ソルバルウがひとつ補充されるという旗「スペシャルフラッグ」。

そうした高得点をマークするのに不可欠な隠れキャラクターたちが、ゲームのどのシーンで、画面のどのあたりに出現するのか、僕は全部知っていた。

そのとき、群がっていたギャラリーの影から、ひとりの少年が、手を挙げた。
「あの・・・」
彼は、眼鏡の中央を中指で押さえながら近寄ってきた。ぼさぼさに伸びた髪に、ライフガードのトレーナーを着て、ブルーのショルダーバックを肩から掛けていた。少し背は小さい。なんだか、えらく不気味な感じだ。彼は、上目使いに僕を見た。
「ほんとになんでも知ってるんですか」
「ああ、知ってるさ。なんでも聞きたまえ」
僕は、偉い先生になったように、胸をはって答えた。すると、彼は、
「あなた、ゼビウス星のことをご存じですか」
と、言った。
「う、なに、ゼビウス星だって」
僕は、聞き返した。それは、初めて聞く話だ。ゼビウスはゲーム名だが、ゼビウス星というのは、聞いたことがない。僕は、耳を疑った。
「ええ。大阪のあるゲームマニアから聞いたんですけどね。ゼビウスには終末があるというんですよ」
「はああ」

僕は、後ろに引っくり返りそうになった。驚きのあまり、思わず後ろのゲーム台に尻モチをついてしまったほどだ。

「本当なんです。それがゼビウス星なんです」

そんなばかな話があるか。僕は、彼に諭すように言った。

「あのね。君。ゼビウスは、最後の十六エリアをクリアーすれば、七エリアに戻るんだ。そして、そのあとは永久に七エリアと十六エリアの間をプレイし続けるんだ。一千万点になるまで、ずっとね。さっきの僕のプレイを君も見ただろう。嘘をついちゃいけないよ」　しかし、少年は、盛んに眼鏡を指で押し上げて、

「いや、でもね」

と、食い下がった。僕がそこから立ち去ろうとすると、彼は一方的にまくしたてるように、しゃべりだした。

「聞いてください。一エリアの終わりにある敵建造物ボザログラムを、ある決まった順序に添って撃ってですね、森の中にある隠れレーダーを発見します。それを爆破させると、タランチュラと呼ばれるクモ状の怪物キャラクターが現われ、糸を吹きつけてきます。その糸に引っかからずに進んで行くと、今度は、巨大要塞アンドア・ジェネシスの小型版のようなものが現われ、まるでこの世の終わりのような攻撃を仕掛けてきます。それはそれは、凄まじいといいま

す。そして、このあとついに敵の惑星ゼビウスがその姿を現わし、事態は終局へ向かうというのですよ」

さらに彼は、バッグのなかからスケッチブックを取り出し、それを僕に見せた。スケッチブックのなかには、彼の話に出てきたタランチュラや惑星ゼビウスの想像図が、描かれていた。ショルダーバックの彼の説明に、自称ゼビウス博士の僕の脳みそは、電気ショックを与えられた。僕は、気を失うかと思った。あまりに神秘的で壮大な情報なので、僕は、その話にすっかり魅せられてしまい、半分酔ったようになってしまった。

「これは預言だ。ゼビウスの預言なんだ」

僕は、なにかに憑かれたようにつぶやいた。

ところが、ゼビウスの終末情報について、もっとくわしく教えてくれとたのむと、眼鏡の彼は、本当になにも知らないんですね、と馬鹿にしたような目で僕を見た。彼は、それ以上はなにも言わなかった。そして、ぐるりと首だけ回して、目線を出口の方へ移すと、まるで幽霊のように出ていってしまった。

さっきのギャラリーたちは、もう解散してなくなっていた。

ひとりだけとり残された僕は、突然湧いて出た噂話にうろたえてはいたが、やがて、ゼビウ

ス博士のプライドを取り戻した。そして、

「ならば、自分の目で確かめてみせようじゃないか。ゼビウス星の真実を」

と、決心をした。

僕は、一千万点を出してからもなお、色あせないゼビウスというゲームの魅力を心の中で再認識すると、胸が熱くなるのを覚えた。

その日から、僕はゼビウスの隠れレーダー探しを集中的にやった。しかし、いくらプレイしても、森のなかにあるはずの隠れレーダーは、見つからなかった。もしかしたら、あの不気味な少年の言っていたことのほかに、隠れレーダーを見つけだす条件があるのかも知れない、と考えた。

「まずは、噂の確認だ」

僕は次の日から、都内のあらゆるゲームセンターを、尋ねて回り始めた。

ゼビウス星の噂を聞いたことはないか、ほかにゼビウスの終局について知るものはいないか、いたる所のゲームセンターに行き、そこにたむろするゲームフリークたちに聞いて歩いた。

「ゼビウス星を知りませんか。ゼビウスの終末について何か情報を持っていませんか」

これは、まるで刑事の聞込みだ。しかし聞込みなら、地味に秘密裡に行動するところだろうけど、僕の場合は、早く事実を確かめたい、とあせっていたせいか、どちらかというと、まるで言いふらすように派手に聞き回っていた。

そのせいかどうかはわからない。だが、ゼビウスに終末のクライマックスが隠されているらしいという噂は、またたく間にゲームフリークたちの間に広がった。それはもう、僕が少年から話を聞いた日から、たった十日間ほどで、全国の隅々まで行き渡った。八十年代ゲーム界の、最大の噂となったのだ。

はたして、本当にゼビウス星はあるのか。

巨大な噂は、ゲームフリークたちをまるごと飲み込んだ。それは、やがてゼビウスの産みの親、ゲームメーカーの開発員〝E〟の耳にも入っていった・・・。

(2)

季節は、夏を迎えた。

ゲームメーカーの開発員〝E〟。

冷房のきいた開発室で、彼は黙々と煙草を吸っていた。仕事は、思うように進んでいなかった。

彼は、最近全国的に広がっている、ゼビウス星の噂について考えていた。

「噂だって。ゼビウスに究極の隠れキャラクター、ゼビウス星があった、だって。ふざけた話もあるものだ。俺は、そんなものをゼビウスにプログラムした覚えはない」

彼のゲームデザイナーとしての正義感は、怒髪天を突いていた。

「いい加減な噂を流して、健全なゲームキッズたちをたぶらかしてるやつは、いったい誰なんだ」

彼は、いらいらして、まだ長い煙草の火を、灰皿に押しつけて消した。

このところ、彼の勤めるゲームメーカーの開発部には、例の噂は本当なのか、というゲームフリークからの問い合わせが殺到、一時は電話回線がパンクになりそうなほどの勢いになった。

「ゼビウスが好きな大学生です。最近ゲームセンターで、ちらっと耳にしたんですけど、ある場所であることをするとモノスゴイ隠れキャラクターが出るって・・・。クモとか要塞とか。

ある場所ってどこなんですか」

「ゼビウスに終わりがあるって聞いたんです。でも、僕がやるといつまでも終わらないんです。一千万点いっても終わりません。どうすると終わりがくるんですか、教えてください」

「ゼビウスを創ったひとを出してください。どうしても聞きたいことがあるんです。小型のアンドア・ジェネシスとか、隠れキャラクターの場所を知りたいんです。このことが気になって、夜も眠れません」

「ゼビウス星ってなんですか。普通に遊んでいたら、それは見れないんですか」

ゼビウスを創ったゲームデザイナー〝E〟は、その問い合わせの応対のために、一日の多くの時間を費され、彼のいら立ちは頂点に達していた。

その頃、僕はというと、すでに半分宣教師になった気分になっていた。都内のいろいろなゲームセンターに足を運び、いつか来るであろうゼビウス星の出現を知らせて回っていたのだ。まさにその姿は、現代のフランシスコ・ザビエルだった。

「ボザログラムを撃ち壊しなさい。ただ壊すだけではダメです。ある順番に添って壊していくのです。そのとき、ゼビウスの星が貴方の目の前に現れるかもしれない」

「スペシャル・フラッグ、ソルに続くゼビウス第三の、そして最後の隠れキャラクターがゼビウス星なのだといいます。それはただハイスコアーを目指してプレイしていては、出現しないといいます」

この話を聞いたゲームフリークたちは、誰もみな目の色を変えてゼビウスに向かった。ハイスコアーを目指すためでなく、ビデオゲームの奥深くに秘められた究極の秘密を見るために、彼らはプレイした。すでにゼビウスを何百回とプレイし、飽き切ってしまった者も、最後の隠れキャラクターを確めようと、ふたたびゲーム台に座っていた。

しかし一方、終末情報は、際限なくエスカレートしていった。

「ゼビウス星は、どこだ」

「俺は、ゼビウス星を見た、というやつと会ったことがある」

「いや、俺なんかゼビウス星を　実際に見たぜ」

「百回以上プレイしないと、見れないらしい」

「ゼビウス星の出てくるゲーム台と、出ないゲーム台があるらしい」

噂は、噂を呼んだ。

ゲームデザイナー〝E〟は、完全に業を煮やした。

ゲームデザイナーという立場の人間は、本来あまりゲームフリークたちの前に現れることはない。それは、ゲームデザイナーをかかえてるゲームメーカーにとって、歓迎できることではないし、その必要もないからだ。

しかしこの際、彼はみずからマスコミに出ていき、この噂がまったく根拠のないデタラメであることを伝えようと決心した。でなければ、この騒ぎは収まらない。そして、日本のどこかで、笑ってこの騒ぎを見ているであろう、最初に噂を流した首謀者を、どうにか突きとめて糾弾してやろうと思っていた。

そして翌月、創刊したばかりのコンピューターゲーム雑誌上で、彼はゲームデザイナーからのメッセージとして、強く訴えた。

「最近、ゼビウスに関して、ありもしないデマを流している者がいる。作者である私は非常に迷惑しています。みなさん、変な噂に惑わされないで、健全なゲームプレイを楽しんでください」

これは、テレビゲーム界にかなりの衝撃と波紋を呼んだ。前例のないことで、かなり効果が

あった。

また、彼はみずから都内のゲームセンターまで赴いて、ゼビウス星の噂に翻弄されて、ひたすらゼビウスをやり狂ってるゲームフリークたちに向かって、ゼビウスの星を探すことの虚しさを説いた。

「僕は、このゲームを、そんなふうに遊んでほしくて創ったわけじゃないんだ」

その努力のかいがあったのか、あるいは時間が噂を風化させたのか、騒ぎは徐々に静かに収まっていった。

だいたい、いくら探しても画面にゼビウス星は現れないし、ゲームデザイナー自身もそんなものはプログラムした覚えはないと言っている、噂はただのデマだったのだと、みんな気づき始めた。やがてゲームフリークたちのゼビウスのレバーを握る手は、急速に萎えていった。

そして、僕は宣教師から一挙に詐欺師になった。

「あ、あいつだ。俺にゼビウスの究極の隠れキャラあり、なんてホラ吹きやがったの」

「自慢げに言ってたけど、全部嘘だったんだ」

「ゼビウス星なんて、みんなあいつの作りごとだったんだよ」

「嘘つき」
僕は、非難され、石を投げられた。
ゲームセンターに足を運ぶと、今まで仲間だったはずのやつでさえ、うしろ指を差した。
「俺、おまえがそういうことするやつだとは思わなかったよ」
「そういうことって、どういうことだよ」
「嘘をついたり、人をだましたりすることさ」
僕は、涙で目がうるんできた。
「ち、違うんだ。待ってくれ、僕だって他人から聞いたんだ。信じてくれよ」
必死に弁解したが、誰ひとりとして、耳を貸してくれなかった。

一ヵ月後、やがてゼビウス人気も、徐々に下火になっていった。
駅前のゲームセンターでは、入口近くのカウンター前の人気百円コーナーから、奥の五十円コーナーに移された。もう、ゼビウスの星を探すようなゲームフリークもいない。
僕は多くのゲーム仲間の信用を失い、孤独のどん底に落ちた。しかし、それでも僕は、ゲームセンターにいくのを止めることはできなかった。仲間との情報交換にもいれてもらえずに、

ただひとり五十円ゲームをプレイする毎日がやってきていた。

そして、薄暗い五十円コーナーでひとり、ゼビウスの青い海を見ながら泣いていた。

(3)

あのゼビウス星騒ぎから、さらに一カ月がたった。

僕はあい変わらず、ゲーム仲間から追放を喰らったままだった。ゲームセンターに来ても、誰ひとり話しかけてくる友達はいなかった。

それなのに、僕は毎日ここにきていた。楽しくなくても、ひとりぼっちでも、やはり僕のくるところは、ここしかないのだ。

「やあ」

僕は、エクスチェンジ・カウンターの横にたむろする仲間に向かって、さわやかに声を掛けた。しかし、彼らはお互い顔を見合わせて、目くばせすると、揃って背中を向けてしまった。

僕は、淋しさに胸が締めつけられた。

「人の噂も七十五日。あいつらだって本当は仲直りしたいんだよ。ただ少し気まずいだけさ」

そう自分に言い聞かせた。そして、ひとりで店の奥のほうへ行くと、一ゲーム五十円のゲーム台に座った。きっと、いつかは仲直りできるはずだ。僕は、そう信じた。

そこに、ひとりの男が入ってきた。

三十歳くらいのサラリーマン風のいでたちをしていた。彼は、ゲームセンターの入口に立って、ゆっくりなかを見回した。

僕は人の気配に気が付いて、画面から顔を上げた。入口のほうを見ると、その男の姿が外の光を後ろから浴びて、シルエットになっていた。誰だかよくわからない。でも、どこかであったことがあるような、そんな気がした。

男は、静かにゆっくりと、それでいてしっかりとした足取りでゲームセンターに入ってきた。その貫禄ある歩き方に、僕は、なにかに裏打ちされた自信というものを感じた。

そして、店内の一番奥の薄暗いところにいる僕を見つけると、迷わず近ずいてきた。男は、僕のことを知っているようだ。僕の前まで来て立ち止まると、にっこりと微笑みかけてきた。

「こんにちは」

僕は、その微笑みに対してどういう反応をしたらいいのか、よくわからなかった。しかし、彼の大きくて丸い顔には、たしかに見覚えがあった。それはたぶん、コンピューターゲームの雑誌かなにかだったはずだ。

「あなたは誰ですか」

僕は聞いた。

「僕のことは知らなくても、僕の創ったものは誰もが知っている」

と、彼は言った。僕は、直感ですぐわかった。

「あなたは、ゼビウスの」

すると、彼はゲーム台に座ったままの僕を、見降ろして答えた。

「そうだ。ゼビウスは僕が創ったゲームだ」

「新宿のあるゲームキッズから、キミの存在を知ったんだ。ここにくれば、会えると聞いてね」

彼は、ゲーム台の向こう側に座り、僕の目を見つめた。犯人を追いつめた老獪な刑事のようにするどい眼光だ。僕は、彼がなんのためにここにきたか、一瞬で理解した。

「噂・・・。ゼビウス星の噂ですね」

僕が言うと、彼はだまってうなずいた。

「あの噂の発進源は君だという話だけれど」
「ええ、どうやら僕が張本人のようです」
僕はうつむいて答えた。
「ようです。君自身のことなのに、ようです、はないんじゃないか」
「いやその、騒ぎを大きくしたのは僕かも知れない。でも、自分では、よくわからないんです」
「自分で意識してやっていたわけではない、ということだね」
「本当のところ、僕自身もほかのやつから話を聞いたんです。本当の噂の出どころなんてわからないんですよ」
「そうか、なるほどね」
カウンターのまわりに集まっていた連中が、僕たちふたりに気づいて、こっちを見ている。
僕は言った。
「でも、きっと僕が言いふらしたから、こんな騒ぎになってしまったんですね。すみません」
彼は、内ポケットからタバコを取り出し、火をつけた。それを深く吸って、一気に煙を吐いた。
「いやいや、それはもういいんだ。むしろ、僕がキミのことを誤解していたみたいだからね。じつはそれが言いたくてね。今日はここに来たんだ」

「誤解、ですか」

僕は、予想しない言葉にうろたえた。

「僕は今まで、僕のゼビウスについての根も葉もない噂に、とても腹を立てていた。なにしろ会社には一日中、キミたちのような少年たちから、問い合わせの電話がかかってくるんだ。ゲームセンターでは、ゼビウスを純粋に遊ぶ目的とは違う目的でプレイするゲームキッズがたくさん出現した。つまり、隠れキャラクターを探し出すことに命をかけてしまうんだね。僕は、そんなありもしないニセの情報に、みんなが踊らされているのが我慢ならなっかったんだよ」

「え、ええ」

僕は、驚いた。この噂のために、自分の知らないところで、大人たちまで動いていたことに動揺した。彼は続けた。

「テレビゲームに、そんな屈折した遊び方で接してほしくない、と思ったんだ。だから、本当なら、噂の張本人を締め上げてやりたいところなんだけどね。しかしね、今回の騒ぎは、こどもの新しいコミュニケーションの取り方なのかも知れない、とも考えられるじゃないか。それに、結果的にこの噂によって、僕のゼビウスの人気はますます上がったわけだし、歓迎するべき要素もある。とにかく相手はこどもなんだから、そんなに目くじらたてなくてもいい、と思ったのさ」

僕は、こども扱いされるのは嫌いだったが、黙って聞いていた。
「だから、君はあやまらなくてもいいんだよ」
と、彼は言った。

彼は、ふたたび周囲を見回した。
カウンターの向こうでこっちを見ている、三、四人の少年を見つけて、すぐさま、いまの僕が置かれている状況を察した。そして、こう言った。
「ゲームキッズの間で、キミの信頼は地に落ちてるらしい。ちょっと助けてあげよう」
彼は、カウンターのほうに振り返って、おーい、と叫んだ。二人のやりとりの様子を遠くから見ていた連中は、おそるおそる近づいてきた。彼らは、僕と彼の顔を交互にうかがった。彼は、連中のひとりの肩に手をかけて言った。
「僕は、ゼビウスの父だ」
仲間は全員、ええっ、といって驚いた。こんなところで会えるなんて信じられない、といった表情だ。
「サインをください」
仲間のひとりが言った。彼は、少し困った顔をして、

「まあ、ちょっと待って。どうだ君たち。彼をそろそろ許してやらないか。ずっと仲間だったんだろう」

と、僕を指差して言った。

彼らは、お互いの顔を見合わせた。どうする、と無言で相談しているように見えた。誰かが、なにかを言い出すのを待っている、そういう感じだ。

「もういいじゃないか」

彼は、もう一度言った。今度は、彼らは少し照れ臭そうに下を向いてだまった。

「さあ」

彼が、仲間のひとりの手を引いた。僕は、右手を前に差し出した。

すると、もうひとりが、躊躇しながらも、ゆっくりと僕の前に手を差し出してきた。

「ありがとう」

僕は、満面に笑みを浮かべてその手を握った。そして、全員が手を握りあった。その上から、ゼビウス生みの親である彼が、両手で強く握った。その光景は、まるで映画「メトロポリス」のエンディングシーンのようだった。

僕らは、仲直りしたのだ。

ゲームセンターから見える駅ビルの影に西陽が沈む頃、我らがゼビウスの父は、帰っていった。

仲直りした僕たちに一言残して。

「次回作もよろしくな」

僕たちは、ゲームセンターの前で、全員で親指を立てて突き出して、それに応えた。

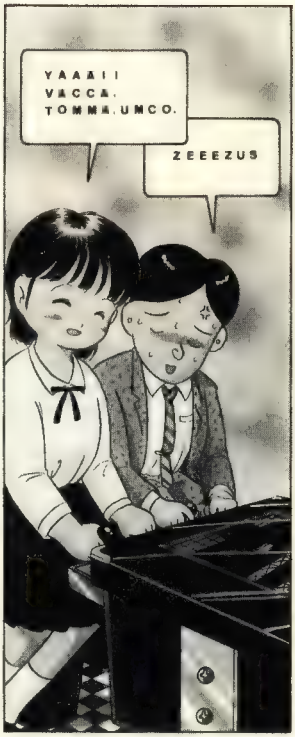
●幻のセビウス星

©NAMCO LTD

●XEVIOUS
(ナムコ社　1982年)

ふたつの発射ボタンで、空中物と地上物を撃ち分けて戦う、SFシューティングゲーム。ソルバルウという名の戦闘機を操って、ゼビウス軍の放つ飛行物体や、地上に建てられた基地を破壊して進む。敵キャラクターの細やかな性格付けが、物語を生成する力を生み出し、たくさんの人々を虜にした。インベーダーゲームのブームを第一次ブームとすると、ゼビウスのヒットは第二次ブームを生んだといえるだろう。

＋変則デート MARIO BROS 1981＋



クラスメートの美奈子は、学級委員をしている。髪を三つ編みにしていて、ちょっと見にはかわいく映るけれど、実際は、結構気の強い女の子だ。頭がいいから、というより頭の回転が早いから、とにかくよく口が回る。それと、少しお節介なところもある。おしゃべり好きだし、その話し方にも説得力があって、彼女は女の子たちのリーダーシップを取っていた。その気の強さを敬遠する男子もいたけれど、その姉御肌の乗りの良さはとても評判がよかった。

そして僕は、彼女に惹かれていた。理由は、よくわからない。恋をするのに理由はいらないだろう。あえて言えば、今、挙げたこと全部が、僕が彼女に心を奪われている理由のすべてだ。しかし、このせつない気持ちは、まだ彼女には告白していない。知っているのは、クラスメートであり、ゲーム友達であり、親友である哲夫だけだ。

放課後まもなく、僕と哲夫は、教室にいた。すでに教室のなかにいる生徒は、数人しかいなかった。授業が終わると、みんな、すぐにクラブに行くか、家に帰ってしまうから、放課後の教室は、意外と早く、ひとはいなくなる。そして、僕と哲夫も、かばんに教科書を無造作につめながら、今日どこのゲームセンターで落ち会うか、話していた。すると、美奈子が学級日誌を持って、教室に入ってきた。

「また、テレビゲームの話し」

美奈子は、まるで僕たちの話を聞いていたかのように、僕と哲夫の顔を交互に見て、くすっと笑った。哲夫は、てきとうに微笑み返して、僕は、胸にこみあげてくる切ない気持ちを彼女に悟られないように、少し目をそらした。

彼女は、二人の前に近ずいてくると、手を腰にあてて尋ねた。

「そんなにゲームっておもしろいの」

「まあね」
「おもしろいよ」
僕は、笑った。すると、美奈子は納得したように、ふうん、とうなずいて、
「今度連れてってよ」
と言った。
「どこに」
「ゲームセンターよ」
「学級委員がゲームセンターなんて行っていいのかよ」
哲夫が、からかうようにふくみ笑いをしながら言った。
「かまわないわよ」
美奈子は、気の強さを誇示するように、胸をはって答えた。そして、黒板の横にある時計を見て、あっいけない、と口を押さえると、じゃあ、今度誘ってね、と早口で言って、教室を走って出ていった。
このとき、僕はついに、彼女を誘う決心をした。ちょっとしたきっかけが、僕の背中を押し出してくれれば、それができそうな気がしてたんだ。

次の日、廊下で美奈子に声をかけた。

「ねえ、昨日のこと覚えてるかい。僕で良ければ連れてってあげるよ。ゲームセンター」

彼女は、わあっと嬉しそうに声をあげた。

「やったね。ひとりで行くのいやだったのよ。だってあそこ、男の子ばっかりじゃない」

もしかしたら、ゲームセンターに行きたがるなんて、ただの気紛れだったのかもしれない、と心配していたけれど、彼女は予想以上に喜んでいた。僕は、有頂天だ。あさっての土曜日に会おう、と約束をこぎつけたのだ。

土曜日の午後。

美奈子は、時間どおりにやってきた。彼女は髪をおろして、私服に着替えてきていた。な、なんて、かわいい。髪をおろしただけで、こんなに色っぽくなるなんて。僕は、無神論者だったけれど、このときだけは、なにかの神様に感謝せずにはいられなかった。

それにしても、せっかくデートするんだから、ゲームセンターよりも、オーソドックスなパターンでいきたいと、考えた。たぶん彼女も、それに賛成するだろう。住宅街をゆっくり歩きながら、僕は提案した。

「ゲームセンターは、この次にして、映画でも観に行かない」

すると、彼女は全然その気がないらしく、意外な顔をして、
「なにいってんのよ。ゲームセンターに行く約束だったでしょ」
と、言った。

僕たちは、十分ほど歩いてるうちに、ゲームセンター〝M〟に着いた。僕と哲夫が、よく行くゲームセンターだ。
なかに入ると、彼女は、思っていたよりやかましくないのね、とまわりをきょろきょろと、もの珍しそうに見渡しながら言った。
さっそく、なにか一緒に遊ぼうと、僕は、美奈子のできるような、やさしいゲームがないか探した。そして、右奥にマリオブラザーズを見つけた。
このマリオブラザーズは、最近すごくはやっている。二人同時プレイができるテレビゲームだからだ。普通のテレビゲームっていうのは、ひとつのゲーム台をはさんで、二人が向かい合って座り、ミスをしたら画面が引っ繰り返ってプレイを交替する。だけど、このゲームの場合は、二人が並んで座って、一緒にゲームができるんだ。これこそ、女の子と一緒に遊ぶのにぴったりのテレビゲームだ。
そこで、僕たちは、マリオブラザーズの前に並んで座り、百円を入れた。美奈子は、このゲ

ームがかなり気に入ったようで、きゃあきゃあと盛んに黄色い声をあげて、何度も遊んだ。僕は、隣で幸せの時間を噛みしめた。

それから、僕は、たびたび、美奈子を誘うようになった。

僕としては、普通のデートもしたい、と思ったりして、映画や、遊園地に誘ってはみたんだけれど、彼女は、とても気に入ったので、またゲームセンターに行きたい、と望んだ。なんだか、変な気もしたけれど、僕は、美奈子といるだけで満足できたから、それで、週末は、二人でゲームセンターに繰りだしたのだった。

そんな変則デートも三回目を数えたとき、僕たちは、帰りに、近くの公園に寄った。そこで、僕は、もう一歩、二人の仲を進ませたい、と望んでいた。そのためにも、もう僕は、言わずにはいられなかった。自分のはっきりとした気持ちを。どんな答えが帰ってくるにしても、これ以上、心のなか閉じこめておくことはできない。後には引けないんだ。

そして、二人は、しばらく話しながら、公園のなかをゆっくり歩いていたけれど、僕は、どぎまぎと高鳴る胸の鼓動を、右手で必死に押さえながら立ち止まって、すうっと一息大きく吸いこんだ。

「好きだ」

精一杯の気持ちで、やっと言った。顔が、火山の噴火口のように熱くなっているのがわかった。美奈子は、一瞬びっくりしたような顔をしたけれど、すぐ落ち着きを取り戻すと、

「ありがとう」

と、手を胸にあてて、言った。

「でも、困るわ」

彼女は、うつむいたまま、小さな声で呟いた。僕は、それがどういう意味なのか、よく理解できなかった。僕は、それ以上なにも言わずに、だまって美奈子の肩に触れ、唇にキスをした。

「いや」

美奈子は、僕の胸を両手で、どんっと押して、離れた。なぜ。僕は、手に汗がにじんでいるのを感じた。美奈子は、僕を拒んだのだ。僕は、宙を逆しまに落ちていくような、絶望感に襲われながら、彼女の目をみつめた。

「どんなに僕があなたのことを好きか、あなたにはわかりますか」

「わかるわ」

美奈子は、寂しそうに一言だけ答えた。

「でも、あなたの気持ちに、私は答えられないの」

と、彼女は苦しそうに言った。

そして、そのとき、おそらく彼女の目は、僕ではない、ほかの誰かを見つめているのだ、と直感した。

僕は、消えてしまいたいほどつらい気持ちに、その場に頭を抱えて、しゃがみこんだ。美奈子は、ごめんなさい、と泣きそうな声で言って、たたずんだ。

翌週。彼女が誰に心を砕いているのか、その答えを知る機会は、すぐに訪れた。僕は、その日の最後の授業が終わって、家に帰ろうと校舎の脇を、校門に向かって歩いていた。僕の元気という元気は体から抜け出て、腑抜けとは、まさにこのことだ。

そのとき、校舎と体育館を結ぶ連絡通路の陰で、哲夫と美奈子が言い合っているのを、偶然見てしまった。二人の会話は、僕のいるところまで聞こえてきた。ほとんど人の通ることのない通路で、美奈子が興奮気味に、哲夫に訴えていた。

「本当は、哲夫くんと、一緒に行きたかったの」

美奈子は泣いていた。

「哲夫くんが誘ってくれないから、あのひとと行ったのよ。ゲームセンターに行けば哲夫くんに会えるかもしれない、そう思って何回も行ったのよ」

哲夫は、ほとんど黙って聞いていた。

僕は、校舎の陰に隠れるようにして、会話を聞いていた。すごく息が苦しい。そうだったのか。美奈子の好きなやつというのは哲夫だったのか。僕は、明らかに嫉妬していた。べつに、美奈子の相手が哲夫だったからではない。彼女の心に僕以外の男が住むかぎり、僕は嫉妬という感情に襲われるに違いない。しかし、相手が親友の哲夫だったということで、それは、さらに悪質な、複雑に絡んだ糸のようにどうしたらいいのかわからないものになっていた。

僕は、目を閉じて、大きなため息を着いた。その瞬間、しまったと後悔した。しかし、もう遅い。二人は、人の気配に気が付いて、後ろを振り向いた。二人は、僕と目が合って驚き、息を飲んだまま立ちすくんだ。実際、僕と、二人の視線があったのは、ほんの一瞬だった。ほとんど、一秒にも充たなかったはずだったけれど、僕には無限の長さにも感じた。三人が三人とも、なにをしたらいいのか、判断できなくて、石のように沈黙した。

「ご、ごめん」

僕は、とっさにそういうと、次の瞬間、逃げるようにして、校門のほうへ走りだしていた。

次の日は、学校に行きたくなかった。気まずい。でも、休むわけにも行かないから、行かな

きゃ駄目だ、と自分に言い聞かせて、しぶしぶ登校した。学校に行くと、教室には、美奈子も哲夫もいたけれど、やはりお互いに気まずい雰囲気があって、話を切りだせなかった。

しかし、放課後になって、教室にひとが少なくなってきたころ、哲夫は、話があるんだ、と声をかけてきた。

「昨日のことだけどよ」

哲夫は、言いにくそうに、声を低くして話した。

「俺、美奈子に付き合ってくれっていわれた」

僕は、なにも言わなかった。哲夫は、うつむいて床をじっと見ながら、しゃべった。

「でも、俺、美奈子とは付き合うつもりないよ。美奈子のことは、嫌いじゃないけどさ、やっぱり、俺、ちゃんと彼女いるから」

僕は、想っている人に想われなくて、想われてない人を好きになってしまう、恋の不思議を、痛いほど意識しながら聞いていた。

「おまえ、美奈子好きなんだろう。アタックしてみろよ」

哲夫が、それとなく言った。僕は、困り果てて、

「もう、したさ。そして、ふられた」

と、擦れるような小声で言った。哲夫は、驚いたようだったけれど、静かに、そうか、とう

なずいて、僕の肩を、ぽんっと叩いた。そして、

「一回だめだったからって、簡単にあきらめるなよ。二回、三回ってトライしなきゃ。ゲームをしてるときの根性を見せろよ」

そういって、元気をなくしてる僕を励ましてくれた。ありがとう。哲夫。僕は、その言葉を聞いて、少し元気が戻ったような気がした。

そして、僕たちは元に戻った。

「今日は、どこのゲームセンターに行こうか」

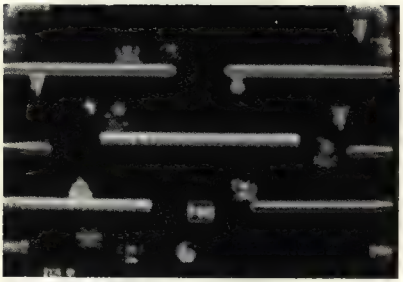
哲夫が、いつものように僕に聞く。

結局、僕たちは、なにも変わらなかったわけだ。いや、なにも変わらなかったわけじゃない。なにかが、僕たちの心のなかで変化してるはずだ。美奈子は、もう、ゲームセンターに連れてってと、話し掛けてはこない。

僕たち三人は、もとの通り、明るくあいさつを交わしたり、ふざけあったりして、毎日を過ごしている。しかし、僕はゲームセンターでマリオブラザーズを見つけるたびに、彼女と一緒に遊んだときのことを思い出しては、胸が痛くなるのだった。

●変則デート

©Nintendo



●MARIO BROS.
(任天堂レジャーシステム社　1983年)
　2人同時プレイが特長のコミカルアクションゲーム。ひとりで遊ぶときも、2人で遊ぶときも、プレイ料金は同じ100円だった。土管からでてくるカメやカニ、ハエなどを床下から叩いて退治する。今や世界を代表するテレビゲームキャラクターの、マリオとルイージのコンビが、初めて登場した作品でもある。

✚鉄の定規 HYPER OLYMPIC 1983✚

スピーカーから、ヴァンゲリスの〝炎のランナーのテーマ〟が流れている。

「On your mark」

「Get set」

コンピューターの人工音声が、競技の開始を知らせると、ゲームは始まる。

ダーン、というピストルの音が鳴り、四人が一斉にボタンを叩き始める。ひと差し指をキツ

ツキのように細かく震わすもの、両手の人差し指で交互に叩くもの、三本の指を寄せては返す波のように滑らかに撃つもの。画面のなかの百メートルランナーたちは、汗を飛び散らせるようにひた走っていった。

テレビのコマーシャルのなかに、イーグルサムのキャラクターを頻繁に見かけるようになったころ、僕らの街にもロスアンゼルス・オリンピックがやってきた。

ハイパーオリンピックという名のテレビゲームになって。

一昔前なら、仲間が四人集まれば、麻雀でも始めるのがパターンだったらしいけれど、今の僕らはちょっと違う。ゲーム仲間の哲夫、卓也、純たちとゲームセンターに集まっては、いつもハイパーオリンピックのテーブルを囲んでいた。

まるで、本当にスポーツに熱中するように汗を流しながら、ひたすらボタンを叩き続ける。そして、そのあとで、四人のうち一番いい記録をとったやつが、素晴らしい賞品を手に入れた。帰り道の途中にあるラーメン屋で、他の三人から好きなものを奢ってもらえるのだ。僕らは、その賞品をめぐって、毎回熱い戦いを繰り広げていた。

しかし、僕はいつもビリだった。一度も賞品の恩恵に与ったことはない。

それこそ、額の血管が、ぷつっと音をたてて切れるくらい、必死にボタンを叩いたが、どう

にもならなかった。ランナーが百メートル走るのに、九秒がせいいっぱいの記録だった。ほかの三人といえば、僕よりも一皮も二皮もむけたスピードランナーだ。哲也と卓也は、七秒台の記録をたたき出すし、純にしたって八秒半はかたかった。

ハイパーオリンピックには、ほかに走り幅跳び、槍投げ、砲丸投げ、ハードル、棒高飛び、といった競技もあったが、いずれも僕は最下位に甘んじていた。

それは、僕にとって、まったくコンプレックスものだったのだ。

しかし、その日に限って、僕は揺るぎない自信に溢れていた。

なぜか。僕は、ある筋から、絶対的な必勝法を手にしたからだ。だから、勝利の女神はきっと僕に味方するだろう。そう確信していた。

じつは一週間前に、僕はあるやつに会っていた。隣町の高校へ通ってるゲーム好きの友達にだ。僕は彼に、ハイパーオリンピックに勝つためにはどうしたらいいのか、必勝法はあるのか、と相談した。その友達は、あまり親しい間柄ではなかったが、ゲームの腕がたつことでは定評がある。僕は、どうしても勝ちたかったから、藁にもすがる気持ちでそいつに相談したのだ。

そして彼は、必勝法はある、と言った。そのとき彼から渡されたのが、この一本の定規なの

だ。これはハイパーオリンピックに勝利をもたらす禁断の道具だ、と言って僕にくれた。

そんなことは、ほかの三人はまったく知らず、僕らは、いつものようにハイパーオリンピックの前に座り、それぞれが百円玉をゲーム台に投げ入れた。

いよいよスタートボタンを押す、というときに、僕は立ち上がった。

「今日は、絶対敗けない」

そうみんなに宣言して、右ポケットから、とっておきの秘密兵器を取り出した。

「ジャジャジャーン」

それは、一本の鉄製の定規だった。

「なんだ。それ」

「究極のボタン早押し兵器」

「なんだって」

「まあ、いいから見てろって」

僕は、もったいぶって定規を左右に振ってみせた。

そして、スタートのピストルの音が、鳴り響いた。それとともに、僕はボタンに定規をあて

て、その端をいきおいよくはじき始めた。

鉄製の定規が、ビョーン、ビョーンと金属音をたてて、秋のすすきのようにしなり、高性能のモーターのようにうなった。

定規の細かいふるえが、そのままボタンにじかに伝わっていった。すると僕のランナーは、まるで尻に火がついたように、ものすごい勢いで走りだした。ほかのランナーがまるで歩いているように、あるいは立ち止まっているように見えるくらい、猛烈なスピードで走っていった。

「ひゃっほー」

僕は、有頂天になって躍り上がった。

「いいぞ、いいぞ。僕が一位だ」

僕のランナーは、みるみるゴールに近ずいて、ほかの選手に大差をつけて、ゴールのウイニングテープを切った。記録は、六秒九九。なんと七秒台を切っていた。僕は、初めての勝利に感動して、酔った。

「やったあ」

ほかの3人はキツネに鼻をつままれたように、呆然として僕のほうを見ていた。

「すごい記録だろう」

僕は、得意満面で言って、彼らの顔を見た。

「すげえな」
「弾丸みたいだ」
卓也と純は顔を見合わせた。しかし哲夫は、なぜか不機嫌そうだ。
「なに」
僕は、まだ興奮さめやらない上機嫌な顔で、哲夫に話しかけた。だが、彼はなにも答えず、うつむいたままだった。彼が決して僕の勝利を喜んでも、誉めてもいないということが、すぐにわかった。彼の目は、僕の手にある定規を見つめ、明らかに怒っている。
やがて、おさえられないような強い低い声で、哲夫は呟いた。
「おまえ、そんなもので勝って、本当に嬉しいのか」
「・・・・・・」
いままで考えもしなかった後ろめたさが、僕の胸をいっぱいにした。
「だって、僕、勝ちたかったから・・・」
僕は、あわてて言いわけをするように言った。
「でもよ、自分の指で勝ったわけじゃないんだぜ」
哲夫は、冷たく言い返した。

「まあ、そう怒るなよ」
純が割って入った。しかし、哲夫は、聞いていない。
「俺、もう、おまえと一緒にプレイしたくないな」
いきなり言うと、椅子から立ち上がった。
「ええっ」
僕は驚いて、哲夫を引き止めようとしたが、
「じゃあな」
哲夫は、そういうと一人でゲームセンターをでて、帰ってしまった。
僕は、右手に定規を握りしめたまま、途方に暮れた。でも、少なくとも自分のしたことが、哲夫との間に溝をつくってしまったことだけは、よくわかっていた。
「あいつ、曲がったこと嫌いだからなあ。怒るのも無理はない」
卓也が、テーブルに肘をついて言った。
「しかし、その、定規を使ってボタンを叩くっていうの、なかなか頭のいい方法だな。俺もやってみようかな」
純が、興味津々といった感じで、僕の定規を眺めた。
「ばか。やめておけ」

卓也が、純の額を軽く小突いた。

でも、僕は鉄の定規を使うことはやめなかった。いや、やめられなかった、といったほうがいいだろう。これを使ってハイパーオリンピックに臨めば、向かうところ敵なしなんだ。そのおいしい魅力には、とても勝つことはできない。

それから、僕は卓也たちを相手に連勝しまくり、毎日六秒台の記録をだし続けた。卓也と純のふたりは、僕に勝てないことに本気で悔しがっていた。

しかし、一週間たったある日、純が奇怪なものを持って、ゲームセンターに現れた。

「なんだい、それは」

僕が、その怪しげなものを覗き込んで聞くと、

「おまえのが究極の早押し兵器なら、こっちは電気で勝負、最終早押し兵器だ」

と、自信に満ちた声で答えた。

純が持ってきたものは、なんと一個のモーターだった。モーターの芯を少し曲げておいて、回転するときに起こる細かい振動。これを利用してボタンを押す、というとんでもない代物だった。

そして、僕の定規は純に破れた。純のランナーは、五秒台で百メートルを風のように駆け抜けた。もはやそれは、人間業では見られない速さだった。

「そ、そんなの、ずるい」

僕は、思わず純に抗議した。すると彼は、なにを言ってるんだよ、とむきになってどなった。

「おまえだって、道具を使って走ってるじゃないか。それとどう違うんだ」

息が詰まった。僕は凍りついたように、その場に立ちすくんでしまった。そうか、こういう気持ちを、僕は哲夫にもさせていたんだ。いまさらながら哲夫の気持ちが痛いほどわかった。とたんに、なにがなんでも勝てばいいんだ、という欲望は、潮が引くように僕の胸から失われ、代わりにいたたまれない気持ちが、胸をいっぱいにした。

日が落ちて暗くなってから、僕は卓也たちと別れて、家に帰った。気分は最低だ。

この一週間、なにかとんでもない間違いを犯していたのではないか。勝負に勝つ快感に酔い痴れている間に、大切なものを忘れていた気がする。そして、もし、僕がこのまま、その間違いに気が付くことがないのなら、哲夫は、もう僕と会ってはくれないだろう。

僕のアンフェアなプレイのために、友情が終わってしまうんだ、と考えるととても悲しい気持ちになった。

「あんなもの使うんじゃなかった」

もう、いてもたってもいられない。どうにかしなければ。僕は、ポケットの定規を両手でねじ曲げると、ごみ箱に放り投げた。そして、階段を駆け降り、靴を履くことさえもどかしく玄関を飛び出した。

僕は、哲夫の家に行った。

家の呼び鈴を鳴らすと、哲夫の母親がでてきた。そして、哲夫を呼びに戻って、だいぶたってから、サンダル履きの哲夫がでてきた。玄関の明りに照らされる哲夫の顔は、やっぱりまだ怒っているようだった。このまえ僕のやったことを思えば、当然だろう。

僕は、とても気まずいな、とは思ったけれど、ひとつせきをして、話しかけた。

「あのさ」

哲夫は、なにも言わなかった。両腕を組んで、上目使いで僕を見ているだけだった。僕は、思い切ってもう一歩近ずいて言った。

「このあいだのこと、ごめんよ」

僕は、哲夫の目を見たまま続けた。

「みんなに勝つことばっかり考えていた。ただ速く走って勝てば、みんなは尊敬してくれると

思ってた」

哲夫は、そのまま聞いていた。

「でも、そうじゃないってわかったんだ。僕は、ゲームを楽しむことを忘れていたんだ。きっと・・・」

すると、哲夫は一度大きくため息をついた。

「もう、あんなことはしないよ」

僕が言うと、哲夫はゆっくり顔をあげた。そして、

「いや、わかってくれたならいいんだ」

と、静かに言った。そのときの彼の顔は、もう怒ってはいなかった。

「本当ごめんよ」

僕は、もう一度謝った。

「わかったって。もういいよ」

「また、あしたも遊んでくれる」

「あ、ああ」

と、哲夫は照れるように答えた。

僕は、嬉しかった。それは、鉄の定規でみんなを負かしたときよりも、ずっとずっと大きな

喜びだった。僕は嬉しさのあまり、調子に乗って両手の人差指でボタンをパシパシ叩くまねをして言った。

「今度は、この指で哲夫たちを抜いてみせるよ」

哲夫は、静かに笑ってうなずいた。

僕はこのとき、たとえ勝てなくても、絶対にスポーツマンシップというか、ゲームプレイヤーシップに則って、ゲームを戦うんだ、と哲夫に、そして自分の心に誓っていた。

©KONAMI

●HYPER OLYMPIC

（コナミ社　1983年）

ロサンゼルスオリンピックにタイアップして登場した、スポーツゲーム。オリンピック競技6種目を競う。プレイに使うのは、たったみっつのボタンだけで、しかも4人同時にプレイに参加できることが話題になった。ボタンをひたすら速く押すことが、高得点につながっていたことから、ライターやピンポン玉などの器具を使ってボタンをこすったりする連打のアイデアが、各地で生まれた。

✚最新ゲームに挑戦 THE TOWER OF DRUAGA 1984 ✚

カシワ餅と鯉のぼりが、日本全国に溢れる子供の日は、大人になりかけた僕にとっても、心地のいい休日だった。

僕は、お昼過ぎにゆっくり起きてきて、寝巻き姿のままテーブルの上に置かれたかしわ餅をぱくつきながら、テレビのスイッチを入れた。両親は、庭で植木かなにかをいじっている。

「もう、午後か。今日はどこへ遊びにいこうかな」

僕は、まだ半分まどろんだまま、かしわの香りに、ぼーとしながら、テレビの画面をながめていた。すると突然、電話が鳴った。

「モシモシ」

「俺。卓也だ」

ゲーム仲間の卓也からだった。

「おす」

「おまえ、いま起きたばっかりだろ。声がまだ寝てるぞ」

「うん」

「ま、いいや。じつはさっき世田谷の友達から電話があってさ、いま一番街の〝CARROT〟で、ナムコの最新ゲームをロケテストしてるんだって」

受話器のむこうから聞こえる卓也の声が、興奮して少しうわずってきたのがよくわかった。僕は食べていたかしわ餅をのどにつまらせて、自分の胸をどんどん叩いた。ねぼけていた頭が、一気に醒めた。

「それ本当」

ロケテスト。それはテレビゲームの業界用語で、ゲームメーカーが開発途中の、つまり作りかけのゲームを、実験的にゲームセンターに設置することだ。メーカーは、そこで試作したテレビゲームが、どのくらいみんなに支持されるか秘密調査する。テストの結果が良ければ、数カ月後には正式にゲームセンターに登場することになる。結果が悪ければ、そのゲームはさらに改良されるか、あるいは作りなおされる。

しかし、ゲームがテストされる期間は数日間だけ、しかもどのゲームセンターで行なわれるかは決まっておらず、テストのたびに変わることが多い。まさにロケテストは、ゲリラ的に行なわれているといえる。

僕たちゲーム少年たちは、そんなロケテスト中のテレビゲームをプレイすることに、強く魅

せられていた。なによりも新しいビデオゲームの情報を、より多く持っていることが、ゲーム仲間での一番のステイタスになるからだ。それは、車雑誌やスクープ週刊誌が、自動車メーカーの開発している試作車の情報を、一生懸命追いかけているのによく似ていた。

「今度出るコナミの新ゲームは、音楽もいいし、画面もきれいだ」

「僕はきのう、ナムコのポールポジションの続編を、荻窪で見つけたぞ」

という感じで、僕たちは、最新のテレビゲームを見つけるたびに、その情報を自慢しあったり、交換したりした。

また、少しでも早く新作ゲームをプレイできれば、誰よりも早くハイスコアをひねりだすことができるという利点も、ロケテストにはあった。

「これから一番街、行かないか」

卓也が誘った。

「もちろん行くよ。すぐ出掛けるからさ。あとで〝CARROT〟で会おう」

僕は、投げるように受話器を置いた。そして、まだ見ぬ新作ゲームのことをあれこれと想像しながら、急いで寝巻きから着がえると、駅へ走った。

一番街の〝CARROT〟に着くと、もうすでに十数人のゲーム少年たちが、一階のフロアーに集まっていた。ここは、ゲーム台の数は三、四十台もあって、けっこう広いのに、いつもがらがらに空いている。不思議だ。しかし、このはやらないゲームセンターが、今日はいつになく騒がしくなっていた。

「あれだ」

たった一台のゲームのテーブルに、少年たちが集まっている。そこには、一種異様な興奮と緊張した雰囲気が漂っていた。なにしろそのゲームは、まだどこのゲームセンターにもない、作りたての、いや、作りかけのほやほやのテレビゲームだったのだから。

まるで、その一台だけが、オーラに包まれているようだった。

僕はテーブルの上の、インストラクションカードのタイトルを読んだ。カードは、印刷されたものではなく、即席にカラーコピーで作られていた。

「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ」

それが、ゲームのタイトルだった。僕は、これはあんまりビデオゲームにない、やたら長いタイトルだな、と思った。

最新ゲーム、ドルアーガの塔は、ファンタジーの世界を舞台にしたゲームだった。勇者を操

って、モンスターを次々と倒し、迷路のなかに落ちている鍵を拾って、上の階へ続く出口へ向かう。

「鍵を取って出口にいくだけなんて、ずいぶん単純なゲームだなあ」

そのとき、一足先に来ていた卓也がそばにやってきた。そして、

「こりゃあ期待はずれの新作だな」

と、ポケットのなかで、百円玉をじゃらじゃらいわせながら呟いた。彼が初めてこのゲームをやった感触は、それほどいいものではなかったようだ。たしかに、全体的に茶色く暗い画面が、地味なように思えた。ただ、塔の各階で、ある条件によってアイテムの入った宝箱が出現するところは、僕はおもしろい、と思った。

「もうちょっと遊んでみようよ」

僕は卓也と一緒に、ほかの連中たちに混じって、遊ぶ順番を待った。

「お、おい。あれ」

そのとき、卓也が僕の脇腹を人差し指で突いて、合図した。彼の見る方向に視線をやると、真面目なサラリーマンの風貌をした男性が、たったままノートになにか書き込んでいた。

「データマンだ」

彼こそは、テレビゲームの生みの親、ゲームメーカーの調査員だ。

彼は、こうしたロケテストの現場でなるべく目立たないようにしながら、試作ゲームをどんな人が、どのくらいの時間、どれだけお金を使って遊んだか、記録するデータマンなのだ。

「へえ、僕、データマンって、初めて見たよ」

僕が、嬉しげにいうと、卓也は、必死にデータを書きこんでいる調査員を見て、

「ゲーム作るのって大変そうだな」

と、意外に真面目に言った。

そして、僕と卓也は、気付いていながら、彼の存在に対して無関心を装った。しかし、その場にいた、多くのゲーム少年たちは、テーブルから少し離れて立つ調査員に、まったく気付くことなく、

「これまでにない画期的なゲームだと思う」

「そお。俺、あんまり好きじゃない」

「それより宝箱の出し方。さっそく調べてみない」

などと、言いたいことを言いあいながら、百円玉を次々と入れて、はしゃいでいた。

僕は、その日家に帰ると、すぐに電話をとって、今日一番街に来ていなかったゲーム仲間たちに、プレイした新ゲームについて報告した。

まもなく、僕たちのあいだでドルアーガの塔は、名作、駄作の意見に分かれ、異色作、注目作として、話題になった。ロケテストの現場にいなかった仲間のなかには、早くプレイしてみたいと、遅らばせながら一番街の〝CARROT〟に出掛けたものもいたが、もちろん、もうゲームはなくなっていた。

ゲーム少年たちの間で、本格的なドルアーガ騒動が起きたのは、それから約二カ月後のことだった。そう、つまり全国のゲームセンターに正式に、ザ・タワー・オブ・ドルアーガが登場してからであった。

あのとき、僕の心のすみに引っ掛かっていた、アイテムの入った宝箱の存在が、このゲームの大きな魅力となっていた。

「二階の宝箱は、ブラックスライムを二匹倒すと出るんだよな」

「十六階の宝箱の出し方教えてよ」

「うーん、俺は十階までしかいったことないから、ほかのやつに聞いてみてよ」

「七階の宝箱の中身はなにかな」

ドルアーガの塔の、各階に隠された宝箱の見つけかたや、その中身については、ゲームメー

カーからプレイヤーへ、なんのヒントも与えられない。隠された謎は、全部自分の力で解かなくてはならないのだ。そのために、ゲームの攻略に必死になるゲーム少年たちのこんな会話が、ゲームセンターの片隅で、よく聞かれるようになった。

全六十階のなかに隠された宝箱の謎を、最初にすべて解き明かした者が、このゲームの勝利者となるのだ。日本で最初に、悪魔ドルアーガを倒すのは、いったい誰なのか。

暑い夏にむけて、日本全国のゲームセンターで、ドルアーガの塔征覇への熱い戦いが始まった。

✚ダンボールが出た！ THE TOWER OF DRUAGA 1984 ✚

そとでは、真夏の太陽が地面を焦がすように、じりじりと燃えていた。往来を行き来する人たちの短い影が、地面のうえにしみのように落ちている。

「早く仕上げなくっちゃ」

太陽の灼熱地獄から逃げるようにして、僕はクーラーがフル回転する自分の部屋のなかで、原稿用紙に向かっていた。何本ものロットリングとけしごむのかすの散らかったデスクの上。

文字で埋まった原稿用紙のマス目。ロットリングで書かれた、その原稿のタイトルには、「ドルアーガの塔攻略法」としっかりと書かれていた。

そう、ドルアーガの塔とは、ゲームフリークの間で、今、一番話題になっているテレビゲームだ。僕は、自分で作っているミニコミに載せるために、そのゲームの攻略法を書いていた。原稿のほうは、遅々としてなかなか進んでいなかったけれど、この記事だけは絶対載せたい、と考えていた。

「ゲームの攻略法を記事にすれば、かならずゲームフリークの反響を呼ぶと思うんだ」

僕には、絶対の自信があった。

なにしろ、そのとき日本中のゲームフリークたちが、ドルアーガの塔に熱中していた。しかし、このゲームを攻略するのは、気が遠くなるほど大変なことだった。ただ反射神経がいいやつが、エンディングシーンまで辿りつけるというような単純なゲームではないのだ。そういう意味でいえば、このゲームはとても斬新なゲームだ。

つまり、六十階建ての塔の各階に、ひとつずつ宝の箱が隠されていて、ゲームの主人公は、それらをすべて見つけださなくてはならない。宝箱には、さまざまな伝説の武器、防具が入っていて、主人公は、それらを全部身につけてから悪魔ドルアーガに戦いを挑むのだ。武器、防

具がひとつでも欠けると、悪魔に勝つことはできない。

ところが、宝箱が出現する条件は、塔の各階ごとに違っている。条件は「レバーを上に2回倒したあと、下に5回倒す」「スタートボタンを押す」など、いわば秘密の暗号のようなものになっていた。

だから、このゲームを最後までやったものは、まだひとりもいなかった。最後までやった唯一の人間は、このゲームを作った人だ。そこで、ゲームフリークたちは、謎だらけのテレビゲームを、誰が最初に攻略するか、一番乗り競争を始めていた。僕自身も、卓也たちと情報交換をしながら一緒にがんばっていた。しかし、ゲームの登場から一ヵ月たった時点で、約半分にあたる三十階分の宝箱を見つけるのが精一杯という状況だった。悪魔ドルアーガと戦うには、まだまだ先は長い。塔に隠されたすべての宝箱を捜し出すのは、日本中の銀行の金庫やぶりをするのに匹敵するくらい難しいように思われた。

「困ったな。肝腎のゲームが終わらなきゃ、原稿も進みやしないよ」

僕は、原稿用紙をくしゃくしゃに丸めた。はたして、このゲームを攻略できる日は、原稿の全部出来上がる日はくるのだろうか。僕は、少し不安になっていた。テレビゲームというものは、とても楽しくてエキサイティングなものだけど、それだけじゃない。夢中になればなるほ

ど、主人公や戦闘機を思い通りに動かせなくて、イライラしたり不安になったりすることもあるんだ。

そのとき、突然応接間にある電話のベルが鳴った。僕は、そのベルが卓也からのものだと直感した。このところ、ドルアーガの塔の情報交換をするのに、ちょくちょく電話をしていたからだ。受話器を取ると、やはり卓也だった。

「あのさ、友達が見たんだけど、新宿の〝CARROT〟で、ついにドルアーガを倒したヤツが現れたらしいんだ」

卓也が言った。僕は、彼の意外な言葉に驚いて、思わず聞き返した。

「ええっ、嘘だろ」

「本当だって。しかも、そいつ最近毎日夕方ごろになると、新宿の〝CARROT〟にやってきてるらしいんだ。ドルアーガやりに。もう、あっちのほうじゃ一番乗りだって噂になってるみたいだよ」

僕は愕然とした。僕等がこれだけ必死になってがんばって、やっと半分の宝箱を見つけたというのに、あのゲームがゲームセンターに登場してから、まだ一カ月しかたっていないというのに、もう終わってしまったやつがいるなんて。僕は、電話の向こうにいる卓也に、なんだか信じられないよ、と言った。

「じゃあ、本当かどうか見に行こうぜ。たぶんそいつ、今日も〝CARROT〟にくると思うから」

卓也は言った。僕は、卓也と待ち合わせる約束をして、電話を切った。

僕と卓也が新宿〝CARROT〟に着いたとき、ドルアーガの塔のゲーム台のまわりには、すでにひとが何人か集まって、食い入るように画面をのぞきこんでいた。なにかの予感を感じながら、僕の胸は高鳴った。

「たぶん、あいつがそうだ」

卓也が、そのドルアーガのゲーム台に座っているやつを指差して言った。アロハを着た高校生くらいのやつがプレイしていた。そして、そばにいくと、慣れた手つきでレバーを握り、少しの無駄のない正確さで、主人公を操作していた。それだけで、彼が相当の手練れであることがわかった。僕もまた、彼が噂の一番乗りだと確信した。僕たちは、彼の後ろに回ってギャラリーに加わった。

彼の腕さばきは、すばやいとか機敏であるとかいうより、美しくて華麗だった。塔に隠されていた宝箱はつぎつぎと現れた。

彼の操る主人公が、敵の怪物をやっつけ、宝箱を探しだし、塔を一階登るたびに、後ろで見

ているギャラリーは湧いた。
「おお」とか、
「な、なるほど」
といったどよめきが起こった。
そのとき僕は、ギャラリーのなかに、ただ彼のプレイに感心して見物しているものと、それだけでなく、なにかじっと観察しているものがいることに気がついた。おそらく、彼らはこの少年のプレイテクニックを盗み、自分のものにしようと思って、彼のプレイの一挙一動に注目しているのだ。誰でもテレビゲームがうまくなりたいとは思っていても、ゲームフリークたちのその気持ちは普通の人よりもずっと強くて気合いが入っているんだな、とひしひしと感じていた。もちろん僕自身もその末席を汚しているのだ。

そして、僕は彼の繰りだす、華麗でありながらも冷静なレバーさばきに感動しながら、彼と前にどこかで会っているような気がした。
「どこかで見たことがあるような」
「誰だよ」
卓也が聞いた。

「うーん」

僕は、しばらく考え込んでいたが、はっと思い出して、大声で叫んだ。

「そうだ。あのときゼビウスをやってたやつだ」

そうだ。去年の冬、ゲームセンターでゼビウスをやっていた少年だ。一千万点という驚異的なスコアーをひねりだしていた。今ドルアーガをやっているのは、まさしくあのときの彼ではないか。僕は、再会に運命的なものを感じた。

やがて、彼は塔の五十九階まで登った。画面の下には、その道中に宝箱から集めた強力な武器や防具、アイテムがずらっと並んでいた。それらは、僕がまだ一度も見たこともないような品物だった。そして彼は、完璧なる装備で、五十九階に現われた悪魔ドルアーガを完全に打ちのめした。悪は滅びた。

「おお、すごい」

周囲に、ふたたびギャラリーのどよめきが起きた。それに対して彼は、相変わらず無感動で眉ひとつ動かさなかったが、それでも結構満足そうに、ドルアーガのいなくなったゲーム画面を見ていた。後ろで見ていた僕は、初めてこのゲームのクライマックスをまのあたりにして、かなり興奮した。

ところが、次に彼は意外な行動に出た。

なんと傍らから画面フードを取り出すと、ゲーム台にかぶせてしまったのだ。

画面フードとは、ダンボール箱の二面を切り取ったもので、普通ゲームセンターの照明が、ゲームの画面に反射してよく見えないときに、これを上にかぶせる。そうすると、照明がさえぎられてゲームがしやすくなるのだ。

しかし、いまになって突然こんなものを上にかぶせるなんて、彼はいったいどういうつもりなんだろう。だいたいこれでは彼以外のひとが、ゲーム画面を見ることができないじゃないか。僕は不思議に思った。そんなものは退けてほしい。

「なんだよ。見えないぞ」

「意地悪なやつだな」

一緒に見ていたギャラリーからもブーイングが起こった。

つまり彼は、最終面である六十階のプレイを、みんなに見られたくないようだった。たぶん、その階にもなにかすごい秘密かテクニックがあるのだ、と僕は推測した。でも、ここまでみんなの注目を浴びて、彼はすでにヒーローになっているのだから、けちらずに最後の極秘テクも見せてくれればいいのに、とすごくもどかしく思った。

そして、彼はとうとう画面フードで、ギャラリーに画面を隠したまま、最後の階に取りかか

った。そして、しばらくしてから、彼はおもむろに画面フードをゲーム台からはずした。そのときには、すでに塔の最上階、六十階のプレイは終わっていた。

「CONGRATULATIONS!」

画面には、プレイヤーの勝利を讃える最後のメッセージが表示されていた。優雅に感動的にエンディング音楽が鳴り始めた。超絶プレイへの称賛と画面フードで隠したことへの不満の両方の声が、ギャラリーから飛んだ。

エンディングシーンが終わってから、僕は卓也に耳打ちして、二人でその少年に声をかけにいった。彼は、ハイスコアーのネーム登録をしていて、まだゲーム台に座っている。チャンスは今しかない。今度、いつ彼に会えるかわからないのだから。

僕は、声をかけた。

「こんにちは。僕テレビゲームのミニコミを作っているんだけど・・・」

彼は、振り返って僕たちを見たので、僕は話した。

「このゲームの攻略法を記事にしたいんだ。協力してくれないかな」

「やだ」

しかし、彼は一言できっぱりと断ってきた。その言葉があんまり簡潔でストレートだったも

ので、危うく聞き逃してしまうところだった。僕は、あっさり引き下がれないよ、と思ったから、相手にできるかぎりの誠意を示すつもりでもう一度頼んでみた。

「どうして。僕は君くらいゲームのうまいひとって見たことないよ。もし、君が協力してくれたら、きっと日本中のゲームフリークたちが驚くような、すごい攻略法の記事が書けると思うんだ。協力してよ」

彼は、ちょっと不機嫌そうな表情になった。

「ゲームっていうのは、うまいやつとへたなやつがいるんだ。だからこそ、うまいっていうことに価値があるんだよ。みんながうまくなったら、価値がなくなるだろ」

冷たくそう言うと、彼は立ち上がった。そして、じゃ、と小さな声で言って、さっさと〝CARROT〟から出ていった。炎天下の熱い空気がたちこめて黄色く光る街並のなかを歩いていく彼の姿が、〝CARROT〟のウインドーの向こうに揺らいでいるのが見えた。

「あーあ、ダメだったね。残念だ」

卓也が僕を慰めるように言った。僕は、少年につっけんどんに断られたせいで、少しふてくされていた。

「ちえっ、協力ぐらいいいと思うんだけどな。そんなに他人に知られたくないんだったら、こ

んなゲームフリークの集まるようなゲームセンターでやらなきゃいいのに」
「まあ、そういうなよ。あいつは、俺たちにテクニックじゃなくて、エンディングまでいく、という事実だけを知ってほしかったのさ。きっとね」
「そうかな」
「あの少年が、画面フードで画面が見えないようにしただろ。あれだってまだ甘いのかもよ。いくら彼がプレイ画面を見せないからって、本気で攻略法を知りたいやつは、いろんな手でプレイの中身を知ろうとするから。たぶん、君は気が付かなかったと思うけど、僕の後ろでテレコをまわしていたやつがいたぜ」
「テープレコーダーを。なんて」
「テープレコーダーに、プレイしている音を録音して、そこから彼がどういうふうにゲームを攻略していってるのか分析しようとしたわけ。音だけ聞いて、ここで主人公を右に歩かせたな、とか剣を振ったな、とか推測するんだよ」
「そ、そんなことができるのかよ」
「知らないよ。まあ、なにもしないよりはましだと思ったんじゃない。とにかく、今日本でこのゲームを終わらすことができるのは、彼ひとりだけなんだから。みんな彼を追い掛けているんだよ」

「スターゲームプレイヤーなんだな。彼は」

僕は、呟いた。画面フードで隠すような、いってしまえば姑息な行動も、彼のスターゲームプレイヤーとしてのプライドなんだ。そのことをちょっとだけ理解した。

僕等が彼の後を追って、ドルアーガを倒すのに成功したのは、それから一カ月もたってからのことだった。それから、ミニコミの記事もやっとであがった。発行は遅れたけれど、記事の評判はすこぶる良かった。

さらに半年後には、全国各地で僕等以外にもエンディングを迎えるゲームフリークが出始めた。うまいやつがつぎつぎと誕生して、エンディングを迎えられるゲームフリークは、けっして珍しくはなくなった。そのことに、僕のミニコミの記事が手伝ったかも知れない。

しかし、僕はドルアーガの塔を見るたびに、あの日画面フードで画面を隠しながら、エンディングを迎えた少年のことを思い出す。彼は、謎に包まれて誰も辿りつけないでいたドルアーガの塔の頂上に、一番最初に登ったのだ。それは、エベレストを初めて極めた登山家が偉大であるように、同じように偉大なのかも知れない、と思った。

●ダンボールが出た！

©NAMCO LTD

●THE TOWER OF DRUAGA
（ナムコ社　1984年）

主人公のギルを操作して、モンスターを倒しながら迷路を進む、アクションゲーム。全60面の各迷路にひとつずつ、特殊なプレイ操作で出現する宝箱が隠されている。アドベンチャー＆ロールプレイング的要素を加味した、新しいタイプのゲーム性が支持された。

✚チャンプ POLE POSITION II 1984 ✚

僕が、彼と初めて会ったのは、〝PLAYSPOT〟だった。

〝PLAYSPOT〟は、僕の通う学校から、一番近いところにあるゲームセンターだ。三日間続いた学校祭も最終日を終えて、帰りに友達数人とそこに寄った。もうすでに学校で、はしゃぐだけはしゃいだあとだったせいもあって、僕は少し疲れていた。それで、あまり熱中してプレイしないですむように、自分の得意なゲームを探した。店の真ん中にポールポジションIIを見つけて、コクピットに座った。このゲームなら、慣れたものだ。百円一枚だけで、ゴールまで行ける。僕は、片手でハンドルを握って、口笛を吹きながら画面のなかのレーシングカーを運転した。

すると、突然後ろのほうで、

「ナイス」

という声がした。なんだろう、と思って振りむくと、知らない男が立っていた。男は、たれ目でやせていて、その風貌は学生のようだった。へらへら笑っている。僕は、気にしないでふ

たたびゲーム画面に向かった。しかし、どうも気になる。背後に視線を感じるのだ。しばらくプレイしていると、また僕の背中で、

「ナーイス」

という声がした。ふたたび振り向くと、やっぱりさっきの男が今度は拍手までして僕を見ている。まったく恥ずかしいやつだ。僕は、嫌がらせかな、と思った。たまにいるんだ、こういう嫌がらせをするやつって。たいていは、お金が目的の不良少年で、いくらか渡すとすぐに目の前から消える。

僕は、そういう連中は心底軽蔑しているんだけれど、そいつは不良にしては、わりとまともな普通の格好をしていた。どうも不良とは違うみたいだ。それでも、なんだか小馬鹿にされてるような気がしたから、ちょっと我慢できなくなって、

「なんだよ」

と突っ掛かった。するとその男は、目が縦になってしまうくらい、にこにことほほ笑みながら、近ずいてきた。

「ゲームうまいですねえ、いやすごい」

「きみはなんだ」

僕は、顔をしかめてコクピットから出た。

「チャンプと呼んでください」
「は」
「友達は、僕のことをチャンプと呼んでます。ゲームがうまいっていうんで、そう呼ばれてるんですよ。チャンピオンだからチャンプ」
「あ、そう」
「でも、僕ってゲームのうまい友達が、まわりにいないんですよね。もし、よかったら友達になってくれませんか」
僕は、友達になりたいと思ってんだったら、本名くらい名乗れ、と思った。あからさまにいやそうな顔をしていると、そいつはまあまあ、となだめるように笑って言った。
「腕前には自信があります。ゼビウスはもちろん、マッピーもフリッキーもディグダグIIも一千万点までいきますよ。すごいでしょ」
僕は、ひょっとしたらすごいプレイヤーに出会ったのかも知れない、と思った。僕たちゲームフリークにとって、ゲームのうまい仲間が増えるというのは、とても素晴らしいことだ。それほどすご腕の持ち主なら、こっちから仲間になってくれ、とお願いしたいくらいだ。
「へえ。それはなかなかのすごいね。もし良かったら、ここでなにかゲームをプレイして見せてくれないかな」

すると、彼は残念そうに首を振った。

「いや、見せてあげたいのはやまやまなんです。でも、残念ながら今日はプレイできないんですよ。指をケガしていまして」

「そうなの」

僕は、がっかりした。

「でも、指が治ったら、かならずプレイをお見せしますよ。僕は、この近くのコンピューターソフト会社で働いています。だから、ここにはよく寄るんですよ。あなたも、このゲームセンターによくくるでしょう。今度、会ったときにはかならずプレイしましょう」

彼はそう言って、目だけで笑った。

何日かして、〝PLAYSPOT〟へ行ったら、ふたたびチャンプに会った。彼は、ひとりでゲームをしていた。しかし、それは話に聞いてたのとはずいぶん違っていて、一言で言って、へたくそだった。それで、もう指は治ったのか、と聞くと、治ったと言った。でも、まだ本調子に戻らないという。

そして、彼はゲームをしながらおもむろに話し始めた。僕は、彼のプレイするゲーム台の向こう側に座って、話を聞いた。

「僕が、なんでテレビゲームがうまいのかわかりますか」
「いや。なんで」
「私の親父は、北斗の拳にでてくるラオウのような凶悪な顔をしている、トラックの運転手でした。僕がなにか気にいらないことをすると、すぐ殴ったり蹴ったりする恐ろしいひとです。私はそんな親父が嫌いで家に居たくありませんでした。それで、家庭から逃避するために、いつのまにかゲームセンターへ通うようになったのです」
彼は、真剣な顔をしていた。しかし、真剣にゲームをしているのか、真剣に話をしているのかはわからない。
「いつもゲームセンターにいるようになり、私のゲームの腕はめきめきと上がっていきました。しかし、あるとき、僕がゲームセンターへ言ってたのが、親父にばれてしまったのです。親父は大のゲーム嫌いでした。親父は罰として、僕のかわいがっていたジョン、これはペットにしていた犬ですが、ジョンの頭をバットで叩き割ったのです。ああ、思いだしただけでも背筋が寒くなり、唇が凍えます」
「か、かわいそう。むごい話だ」
僕はあまりの話に、愕然として、手が振るえた。そんな酷い話があっていいのだろうか。家庭内暴力ですら、すでに充分許せないというのに、息子の飼っている犬にまで虐待を加えると

は、なんて冷酷無比な父親なんだ。

彼は、目をうるませながら、話を続けた。

「そして、さらに僕は毎朝五時に叩き起こされて、家業のラーメン屋で、ラーメンのスープのダシを取らされたのです」

「あれ。親父さん、トラックの運転手じゃなかったの」

「途中で転職したんです」

「お母さんは」

「母親は継母です」

なんて可哀相。そんな非道い仕打ちを受けるなんて信じられない。彼のゲームのうまさは、彼自身の不幸な生い立ちが支えているんだ。おそらく彼は、日本で一番不幸なゲームフリークに違いない。そう思うと、深い同情と悲しみで涙が、とめどもなく流れた。

彼は、ゲームが終わると、ジャケットの内ポケットを盛んにまさぐりながら、おや、あれ、おかしいな、と呟いた。僕が、どうかしたの、と聞くと、

「いや、たいしたことじゃないんですけどね。財布なくしちゃったみたいなんですよ」

と、答えた。

「ええっ、大変じゃないか」
「なかにあんまり入ってなかったので。でも、家に帰るお金がないなあ」
「そのくらい貸してあげるよ、ほら」
僕は、自分の財布から、千円札をだして、彼に渡した。彼は、すみません、すぐ返しますと、何回も頭を下げて、お金を受け取った。僕は、彼の身の上話を聞いたあとで、センチメンタルになっていて、すごくいいことをしたような気がした。

それからも、僕は〝PLAYSPOT〟で、しばしばチャンプに会った。彼は、僕と会ってゲームをしながら、よく自分自身のことについて話した。自分の好きなゲーム、自分の性格、自分がやっている仕事のこと、自分の将来などを、二人プレイで向き合っている僕に向かって、延々と話し続けるのだ。その話は、たいてい不幸で悲しくて、救いのない話で、僕を深く同情させた。

逆に彼は、僕についてはなにか話を聞きたがるようなことはなかった。たぶん僕のことは、ゲームプレイ以外には、とくに興味がないのだろう。しかし、彼には同情しつつも、すごくいやなことがひとつあった。それは、彼に会うと、かならずといっていいほど、

「あの、家に財布忘れたみたいなんですよ」

という台詞を聞くことだ。一回や二回ならまだいい。しかし、いつも彼は財布を忘れたという。そんな馬鹿なことがあるだろうか。それに貸したお金を返してくれたことは、今のところ一度もない。これまでに僕は、もう合計で壱万円くらい貸している。いくら人が良くても、ここまでくると腹に据えかねるってものだ。

「悪いけど、ちょっとお金貸してもらえませんか」

彼は、すまなそうな顔をして、僕の顔色をうかがう。

「本当に返してくれるの」

僕は小さい声で、しかし相手に聞こえるようなしっかりとした声でつぶやいた。そして、財布から乱暴に千円札を取り出して、彼の手の平に叩きつけた。

「悪いですね。明日かならず返しますから」

彼は千円札を両手で挙げ、頭を低く垂れて、いかにも申し訳なさそうに媚び笑った。僕は、彼の度重なるその調子良さと自分の人の良さにいらいらした。彼のほうは、千円札を手にした途端、陽気に鼻歌を歌いだして、貸した千円札を両替機で百円玉にばらした。

「ねえねえ、これ二人プレイしましょうよ」

さっきまでの平身低頭な態度はどこへやらだ。

「・・・」

本当は返す気なんか毛頭ないくせに。僕は、胸の中の言葉にならないいら立ちを押え切れず、彼の声を無視してゲームセンターから出ていった。

それから二週間たった。

僕は、〝LET'S GO〟で、良行と会った。彼は、中学生のとき同級生だった友達だ。いま通ってる学校は違うけれど、家が近いからたまに遊んだりする。彼もテレビゲームは大好きだ。

良行が聞いた。

「最近気に入ってるゲームはあるかい」

しかし、僕はその質問に答える余裕もなく、良行のほうに身を乗り出した。あのことを、早く誰かに相談したい、と思っていたからだ。

「ねえ、聞いてよ。このあいだ〝PLAYSPOT〟でおかしなやつに会ったんだよ」

ふうん、と良行はうなずいた。

「近ずいてきてさ。僕はゲームがすごくうまいんだって吹聴するわけ。そいつがね、ゲーム友達になって欲しいとか言ってるんだ」

「それで」

「でも、なんか不気味じゃない。あ、そうそう。そいつの名前が、いかすんだよ。チャンプっ

ていうんだ」

すると、良行はゲーム台を両手でどんっと叩いて、

「チャンプだって」

と声を上げた。そして、まるで恐ろしい事実を確かめるかのように、聞いた。

「おまえ、まさかそいつにお金貸さなかっただろうな」

「貸したよ。全部で壱万円くらい」

良行は、ああっと絶望的な声を出して、頭をかかえた。

「じつは僕もさ、一ヵ月くらい前に隣町のゲームセンターで、そいつと会ったんだよ。やったら調子のいいやつでさ、僕がゲームをやってるそばで、うまいですねえとか、究極的プレイですとか大声でおだてるわけよ。それで初めて会ったのに、もう百年前から親友みたいな顔して寄ってくるんだよ。僕もへんなやつ、と思ったんだけど、ほめられていい気持ちになっちゃって。で、それから何回か一緒に遊んだんだ。そのとき、家に財布忘れたっていうから、僕も五千円貸したんだ」

「おんなじだ」

「でもさ、それから会うたびによ、なにかしら理由をつけて僕からお金を借りるわけ。いくらなんでも、なんかおかしいな、あやしいぞ、と疑り始めたら」

僕は、いやな予感がした。
「あいつと、ぱったり会わなくなった。逃げたんだよ」
僕は、目の前が真っ暗になった。
「す、すると、僕もあいつに」
「引っかかったんだな」
「でもさ、あいつゼビウスとかマッピーディグダグIIなら一千万点いくって自慢してたじゃない。ほんとかなあ」
「たぶんウソだね。だってよく考えてみろよ。ゼビウスはともかく、ディグダグIIは、どんなにがんばったとしても一千万点はだせない。あのゲームの最高得点は百万点だもの」
「あ、そうか。なんてうかつだったんだ。じゃあ、たぶん犬の頭をカチ割った話も、ラーメン屋のダシ取りの話も全部、あいつがお金をだまし取るためのフィクションだったんだ」
「おそらくあいつはもう、〝PLAYSPOT〟には来ないね」
良行が、あきらめるような口調で言った。
「なんで」
「ひとから、借りるだけ借りたら、もう用はないからさ」
「クソチャンプ」

僕は、吐き捨てるように叫んだ。あたかも善人を装って人をだますチャンプが、絶対許せなかった。とっちめてやりたい、と思った。ひととして。

翌日。僕は〝PLAYSPOT〟で、やつを待った。しかし、結局チャンプは〝PLAYSPOT〟には来なかった。そして、その翌日も現れなかった。その次の日も。彼は消えた。良行のいった通りになったのだ。僕は、とても腹が立った。これは僕自身がお金を貸したという事実や、その金額の大きさよりも、彼のやったこと自体、彼の生きざま自体が大問題なのだと思った。

このままでは気が収まらない。僕と良行はチャンプを探すことにした。学校が終わると、近所のゲームセンターから、隣町にあるゲームセンターまで行って探した。果ては、ボーリング場にある小さなゲームコーナーへも行ってみた。それでも彼を見つけだすことはできなかった。彼は、今もどこかのゲームセンターで、ひとを騙しているのではないだろうか。そんな心配が、頭をよぎる。

僕は、彼はもう、この辺りにはいないような気がした。もし、まだこの辺りにいるのなら、僕たちが探しだせなくても、ゲーム仲間の誰かが彼を見ているはずだ。

「いったい、あいつはどこにいるんだろう」
僕は、独り言をいうように呟いた。
「いっそのこと日本中のゲームセンターを探すか」
良行が、あきらめの表情で言った。
「外国に逃げたかもしれないよ」
「ゲームセンターで学生から千円、二千円だまし取ってるようなやつがか。冗談はよしてくれ」
「パチンコ屋とかにいるかも」
「そうだなあ」
僕たちは、それからも友達にも協力してもらって、あちこち探したけれど、とうとうチャンプを見つけ出すことはできなかった。

それから、また何ヵ月かたった。
僕と良行は、渋谷へ遊びにいった。もう、チャンプについては、どうでもいい、あんなやつのことは、さっさと忘れてしまおう、という心境になっていた。くだらないやつのことを考えて、いらいらするより、もっとほかのことを考えて、楽しく過ごすほうがいい。そんなあきらめの気持ちだ。

そして、渋谷の〝FANTASIA〟で、誠に会った。誠は、三つ年下の高校生。ゲーム友達だったのだけれど、親が転勤になったせいで、最近、長野に引っ越してしまったのだ。今日は、週末を利用して東京に戻ってきていた。

「やあ、元気か」

「ひさしぶりだね」

誠は、ひとなつこく笑った。

「最近、おもしろいゲームはあるかい」

と良行が聞いた。すると、誠は首を横に振った。

「うーん、特別おもしろいのはない。こっちは新しいゲームが出るのも遅いし、やっぱり東京がいいよ」

誠は、東京にいたころは、結構うまくてみんなから一目置かれてる存在だった。新ゲームが出ると、真っ先にプレイしに行って、誰よりも早くうまくなった。僕は、そんな彼のことを年下であるとか、少しシャイで人と話すのが苦手だとか、そんなことをぬきにしてとても尊敬していた。だから、なおさら今の彼のテレビゲームの境遇は、ちょっとかわいそうだ、と思った。

「そうそう。むこうで友達できたよ」

その言葉はちょっと意外に思った。誠は、仲間うちでは普通にしゃべっても、知らないひと

には自分から話し掛けたりしない性格だったからだ。僕が、へえ良かったじゃない、と相づちを打つと、

「うん、明るいやつで、向こうから声をかけてきてくれたんだ。ゲームもすごくうまいし」

と言って、嬉しそうに微笑んだ。

「へらへらしてるけど、すごくおもしろいやつなんだ。今、指を怪我してるから、プレイは見せてもらえなかったけど」

僕たちの脳裏に、不吉なものがよぎった。まさか、あいつでは。いや、そんな、まさか、しかし、どうして。

「そいつの名前は」

良行が、おそるおそる聞いた。

「知らない。でも、僕のことはチャンプって呼んでくれって言ってたよ」

「チ、チャンプ」

もはや僕と良行は、お互いの顔を見ながら、力なく笑うしかなかった。

●チャンプ

©NAMCO LTD

●POLE POSITION II

(ナムコ社　1984年)

コクピットタイプのレーシングシミュレーションゲーム、ポールポジションが発表されたのは、1982年のこと。これは、そのパートIIとして開発されたもの。前作が、富士スピードウェイのみを舞台にしていたのに対して、パートIIでは、テストコースを始め、富士、鈴鹿など4つのコースを自由に選択して遊べるようになり、プレイの幅が広がった。

ラストナイトカーニバル 1985

秋。いつしか噂が広がっていた。

ゲームセンターに危機が訪れている。これから日本中のゲームセンターは、つぎつぎと潰れてしまうらしい。かつてインベーダーゲームの大ブームのとき、多くのパチンコ屋がインベーダーハウスになったことがあった。ゲームセンターは冬の時代を迎えて、そのときと逆に、次々とパチンコ屋やボーリング場に変わっていくらしい。

どこからともなく流れてきたそんな噂は、日本中のゲームフリークたちの間に広まっていた。なぜ、こういう噂が囁かれるようになったのか。それをあるものはＰＴＡの陰謀だといい、またあるものはパチンコ屋の逆襲だといった。それは本当のことなのか。僕たちも、最近この話題で持ちきりになっていた。

「ゲームセンターなくなるのかな」

「二軒に一軒は潰れるって噂だぜ」

「本当かね。ただのデマじゃないの」

「そりゃあキミタチ、新風営法が施行されるからだよ」

常連のゲームセンター〝Ｍ〟の店長が言った。店長は、まだ二十歳ぐらいで若い男のひとだ。その髭の生え具合と眼鏡をした風貌は、ゲームセンターのおじさんというよりは、むしろ「７５０ライダー」とかのマンガに出てくる喫茶店のマスターといったほうが似合っている。

「なんですか、それ」

卓也が聞いた。

「ゲームセンターを取り締まる新しい法律」

僕は、ふうんとうなずいた。

「なんか大変そうですね」
「ゲームセンターには迷惑な法律だよ。そして、きみたちにもとってもね。営業時間の制限とか、未成年の入場制限とか」
「営業時間の制限っていうとあれですか。陽が暮れたら、シャッターを閉めないといけないんですか」
店長は笑いながら、首を横に振った。
「ははは。そこまではひどくないよ。でもね、午前0時以降の営業は禁止されるから、うちみたいな二十四時間営業のゲームセンターにとっては、大問題なんだ」
「ええっ、夜、テレビゲームできなくなっちゃうよ」
「店にも僕たちにとっても大打撃ですね。まさかそのせいで、ここ潰れちゃったりしませんよね」
心配そうに卓也が聞いた。
「さあ。わからないね」
店長はカウンターでタバコをくわえたまま少し苦笑した。その目は笑ってなかった。
そして、翌日の午後、僕と卓也は、公園の芝生に座りながら話をしていた。二人とも、きの

うゲームセンターの店長が僕たちに話していたことを、ぼんやりと考えていた。

「そうか。なんで、ゲームセンターが潰れる噂が出てきたのか、わかったような気がするな」

「うん」

僕は相づちを打った。僕たちが知らないあいだに、そんな法律ができてたなんて、そう思うと少しいやな気分になった。そりゃ、僕たちは社会的にはまだこどもで、法律のことも学校で勉強したことくらいしか知らない。でも、ゲームセンターが早く閉まったり、あるいは閉まっていなくても、時間がきたらゲームセンターから追い出されてしまうようになるってことは、よくわかる。

噂騒動は、勝手に世の中を動かしていってしまう、地位あるおとなたちに対して、こどもや少年たちが抗っている証拠なんだな、と思った。

「新風営法っていつからだっけ」

僕が聞いた。

「たしか二月十三日、って店長が言ってた」

卓也の返事を聞いたあと、僕はしばらくだまって考えていた。あと、四ヵ月もしたらゲームセンターは、変わるんだ。その、壁の模様とか、ゲーム台の形とか、目に見えるところじゃなくて、目に見えないところでいろいろ変わっていくのだ。目に見えないのならたいした問題じ

やないのかも知れない。でも、ゲームセンターが、僕たちの大切な場所である以上、やっぱり問題なのだ。

「卓也。ゲームセンターが多いところってどこだと思う」

唐突な質問に、卓也は驚いた。しかし、それから二、三秒あごに手を当てて考えた。

「やっぱり新宿か渋谷じゃないかな。それか池袋あたり。まてよ、渋谷は意外と少ないかも知れない」

「あのさ。考えがあるんだ」

「なんだよ」

「ゲームセンター、午前0時で閉まっちゃうようになるだろう。新風営法が始まると。そうなったら、どんなにうまいゲームをしていても、もう、ずっとテレビゲームをし続けることは、できなくなっちゃうんだ。閉店の時間がきてゲームは終わってしまうんだよ」

「わかるよ」

卓也は、真剣に僕の話を聞いた。

「だからさ、最後の夜に何か特別なことをしたいと思うんだ」

「お、いいね」

卓也は大賛成と、大きくうなずいた。僕は提案した。

「二月十一日は、ゲームセンターが一日中起きている最後の夜だろ。仲間をいっぱい集めてさ、夜通しゲームセンターをはしごして騒ごうよ」

「グッドアイデアじゃないか。知ってるゲームフリーク連中を全員集めようぜ」

こうして僕等は、新風営法施行前夜祭プロジェクトを実行することにした。

そして、二月十一日午後十時。

僕等は、新宿駅の東口のターミナルに集合した。都内に住んでいるたくさんのゲームフリークたちが、ここに集まった。三十人はいるだろう。その半数は高校生だ。お互いに知り合いとはいえゲームフリークたちが、こんなに大勢、しかも一度に集まることは、まずない。何ヵ月も前から連絡をとってあったし、今日は特別だ。近くを通りかかるひとたちは、僕たちを横目でちらりと見て、足早に去っていく。たぶん、大学生のコンパか、不良高校生が集会でもしてる、くらいに思っているんだろう。

それにしても、十時を回って空気は冷え込んで、指先の血も凍るんじゃないか、と思うくらい寒い。コートの繊維の隙間から、寒さの結晶が通り抜けてくる。しかし、僕の胸は、その寒さも感じないくらい、熱くなっていた。おそらく、みんな同じはずだ。

「今夜は、ゲームセンターの眠らない最後の夜だ。明日になっても、ゲームセンターは同じよ

うにあって、形だけはなにも変わらないと思う。だけど、明日からは僕等と同じように、真夜中になれば眠ってしまうんだ。今夜はシンデレラの鐘の鳴らない、最後の夜なんだよ」

僕は叫んだ。みんなが、ぱちぱちと拍手をした。

「じゃ、いこう」

おーっ、という掛け声が上がった。これから、朝までゲームセンターをまわりまくるんだ。僕たちは歌舞伎町の方へ向かって歩き始めた。僕たちの前をふらふらと歩いてた、酔っぱらいの中年おじさんが、びっくりして道をあけた。

新宿歌舞伎町。そこは、きらびやかで華やかで、まさに不夜城だ。人間の娯楽や快楽を求める心を満たす、ありとあらゆるものが揃っている場所だ。映画館、ゲームセンター、キャバレー、パチンコ、バッティングセンター、ボーリング場、なんでもある。まあ、僕らは映画館や、ゲームセンターにはよく行くけれど、キャバレーなんか行くにはまだ若すぎると思う。そういうところは、とりあえずパス。でも、あまりにまぶしく輝く、たくさんの店のネオンに少し圧倒されたのか、

「お、俺さ、こういうところ初めてなんだよな」

なんて口走るやつもいた。

「なに言ってるんだよ。俺たちは、ゲームセンターに行くんだろ」
「初めてじゃないって」
卓也は吹き出して笑った。ほかの連中も連られて笑いだして、みんなに伝染して大笑いになった。
そして、僕たちは〝STARDUST〟というゲームセンターの前にきた。ここは一階と二階があって、この辺りでは結構大きいゲームセンターだ。
ここで、純がキザに目を細めて、空を見上げた。
「この都会では、夜空に星を見ることができない」
「なんだ、それ」
卓也があっけに取られて聞いた。
「ほら、街のネオンや街灯のせいでさ」
「だから、なんだよ」
すると、純は両手を広げてみせて、
「しかし、ここに星屑を見ることはできるのだ」
と言った。僕たちは全員あきれて、力なく笑いながら〝STARDUST〟へ入っていった。
卓也は、ほとほとおまえには付き合いきれないよ、と言って頭を掻いた。

〝STARDUST〟は、深夜だというのにたくさんの客で賑わっていた。
「いつもより人が多いような気がしないか」
と哲夫が言った。
「そうかな。昼間しかきたことないから、わかんないよ」
僕は答えた。今夜が特別だからなのか、それとも歌舞伎町という場所のせいなのか。とにかく、夜も更けてきたというのに、たしかに客の出入りはとても多くて、その賑やかさは、まるでちょっとしたお祭りのようだった。都内のゲームセンターの中で、かなり広いほうにはいる店内も、今夜だけは狭く感じられた。
そして、僕たちは、店内に勝手気ままに散らばって、それぞれやりたいゲーム台に向かっていた。僕も、なにかプレイしようと思って、辺りを探した。そして、サンダーストームを見つけ、コクピットに乗り込もうとしたら、その横のスロットマシンに、純がレバーに手を掛けて立っていた。いちいち格好をつけるのが、彼のくせだな。
「やあ、楽しんでる」
僕が、陽気に手を振ると、純は、まあねっていうふうに感情を押さえ気味に笑い返した。そ

して、

「ディフェンダーってゲーム知ってるか」

と、僕に聞いた。僕は、もちろん知ってるさ、と答えた。

「デイル・リーズっていう十三歳の少年がいたんだよ。アメリカのフロリダにさ。彼が、ゲームセンターでディフェンダーに挑戦したんだ。どれくらいのスコアーだったか知ってるか」

「いや」

僕は、なんで純はこんなことを話し始めたんだろう、と不思議に思った。

「47、355、225点。四千七百万点だよ」

「すごい。でも本当の話なの」

「本当だよ。彼は朝の十時からゲームを始めて、四十時間もプレイし続けたんだ」

「トイレには、いついくんだ」

「何万点か毎に、戦闘機の予備が増えるだろ。それで、たくさん予備を貯めておいてからトイレに飛び込むんだって。予備が多ければ、トイレに行ってる数分間くらい席を外していても、ゲームオーバーにはならないってわけ。でも、じつはこの話には続きがあるんだ。それだけがんばっても、デイル・リーズは、結局ディフェンダーのトッププレイヤーにはなれなかったんだよ。あとでわかったんだけど、全米ハイスコアーは、アイオワで記録された五千二百万点だ

ったというんだ」
「ふうん。すごい話だね。でもさ、日本にもいたじゃん。ギャプラスを一億点までやったやつが。八十時間くらいかけてさ」
「ああ。でも、もう日本からは、そういうアメリカ人みたいな、スケールのでかいスーパープレイヤーは、現れないだろうね。夜、ゲームセンターが閉まっちゃうんじゃな」
純は、スロットマシンのレバーを乱暴に揺すった。まるでマシンに、やつ当たりしているようだった。
「そうだよな。悔しいなあ」
僕は、うなずいた。

そんな話をしていたら、良行と哲夫が声をかけてきた。
「おまえたち次行かないか」
「次はどこに行く。もう、みんな勝手にそこらじゅうのゲームセンターにハシゴし始めているぞ」
哲夫が、元気をもてあまし気味にせかした。僕は、ちょっと考えてから、
「そうだ。〝CARNIVAL〟に行ってみよう。あそこもきっと盛り上がってるぜ」

と指を鳴らした。

「よし、行こう」

僕たちは、ひとまず〝STARDUST〟を出た。

〝CARNIVAL〟に着いた。僕たちは、入口でひとり千円ずつ入場料を払って、なかに入った。〝CARNIVAL〟は、ずっと前から、二十四時間営業をしているゲームセンターだ。なんと、入場料の千円を払えば、店内のテレビゲームが遊び放題というユニークな店なのだ。しかも何時間いてもOKというから、涙がでるほど嬉しい。ゲームフリークの人気が高いゲームセンターだ。しかし、ここも今夜を最後に普通のゲームセンターに衣がえするという。寂しい話だと思う。

「まさにラストナイト・カーニバルを飾るにふさわしい場所だな、ここは」

純が言った。

「おまえ本当にキザ」

「まったく。いちいち相手にすると疲れる」

みんな笑った。そして、さっそく遊ぼうか、と腕まくりをしたそのとき、うしろで誰かが僕の背中を叩いた。

「なんだい」

仲間かと思って振りむくと、なんと目の前に、背の高い警察官が、ふたり立っていた。その瞬間、自分の体から、さーっと音をたてて血の気が引くのがわかった。彼らの目は、いやあ楽しそうですねえ、なんて世間話をしにきたとか、仲間に入れてくださいよ、と頼みにきたとか、そんな好意的な雰囲気じゃない。狙った獲物を見据える、虎かライオンのそれだ。

「きみたち、未成年じゃないのかね」

警官は、おおいかぶさるように威圧的に、迫ってきた。

「げげっ」

「やばいっ」

仲間には高校生が大勢いるんだ。これはまずいことになった。僕たちは反射的に、一瞬身をかがめた。そして、警官の脇の下をくぐるように正面を突破した。すごい。窮鼠猫を噛むというか、火事場の馬鹿力というか、とにかく一目散で入り口へむかって走った。

「こらっ、待ちなさい」

待てと言われて、待つわけがない。僕たちは、ゲームセンターを出たところで、クモの子を散らすようにばらばらになって、歌舞伎町の繁華街のなかに逃げだした。いりくんで複雑に絡み合った、狭い路地。そこをまるでてたらめに曲がって警官たちをまこうとした。こういうと

ころは、繁華街でももっともいかがわしくて危険だ、といわれる。でも、僕たちにはそんなことを冷静に判断できる余裕はなかった。とにかく無茶苦茶に走って逃げた。

しかし、さすがに二十分くらい走り続けたら、息が切れてしまった。マラソン選手じゃないんだから、しようがない。限界だ。それに、もう大丈夫だろうという安心感もあって、僕は立ち止まった。すると、前の十字路の左右から、卓也と哲夫が現われた。

「ハーイ」

「大丈夫だった」

「もちろん。だからここにいるんだろう」

僕は手を振って笑った。

「まるで人間パックマン。僕らパックマンで、警官はモンスター」

逃げきった安心感のせいか、卓也が冗談を飛ばした。

「冗談言ってる場合じゃないだろ。捕まったらえらいことだぜ」

哲夫は、まだ気が気じゃないみたいだ。でも僕は、とりあえず、二人とも捕まらなくって、本当に良かった、と思った。ほっとした。

「そ、そうだ、乾杯しようぜ」

僕は、十字路のかどの自動販売機で缶コーヒーを買って、二人に投げた。

「無事でなにより」
「テレビゲームの未来に」
「僕たちの未来に乾杯」
僕たちは缶をあわせて乾杯した。ゲームセンターには戻りたかったけれど、ちょっと危ないんじゃないか、ということで、そのあと僕たちは、ゲームの話をしたり、ほかの連中のことを心配したり、馬鹿みたいな無駄話をしたりして、夜が終わるまでそこに隠れていた。

そして、祭りは終わった。
午前六時半。夜は白々と明けた。
新宿駅の東口のターミナルに、僕たちはふたたび集まっていた。警官に捕まったやつは、運よくひとりもいなかったようだ。
そして、アルタの前は、白い息を吐いて歩くサラリーマンの姿が目立ち始め、通勤のラッシュが始まろうとしていた。仲間たちは、予想外のチェイスゲームがあって、みんな疲れきっていて、いまにもそこで眠ってしまいそうな、なさけない顔になっていた。
「大変だったな」
僕は、哲夫のそばに寄って、肩を軽く叩いた。

「でもおもしろかった」

哲夫は、笑って答えた。ここで解散だ。

「じゃ、またな」

「また」

そして、みんなひとりひとり、家に帰っていった。

ただ、僕は、まだ帰らなかった。だって、今から帰っても親はもう起きてるだろうし、そうなるといろいろ面倒なことになりそうだ。いろいろ考えたすえ、コーヒーを飲みながら一時間ほど時間を潰して、それから直接学校へ行くことにした。

そして、近くの喫茶店に入った。喫茶店のウィンドーに反射する陽のひかりが、徹夜のけだるさを余計に感じさせた。でも、たまにはこういうのも悪くないな、熱いコーヒーを飲みながら、そう思った。

●新風営法

正式には、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」という。施行は、1985年2月13日午前0時。ゲームセンターを新しく風俗営業とみなした点で、論議を呼んだ。「15歳未満の、午後6時以降のゲームセンターの出入りを禁じる」「18歳未満の、午後10時以降のゲームセンターの出入りを禁じる」「ゲームセンターの午前零時以降の営業を禁じる」などの規制をしている。

再会 GALAGA '88 1987

昇が帰ってくる。

彼がアメリカに行ってから、すでに五年の月日が流れていた。

夏もいよいよ本番になったころ、昇から突然国際電話があった。学年末の休みを利用して、二週間だけ日本に帰ってくる、と。昇とは、彼が渡米したあと、何回かは手紙のやりとりもしたけれど、もう正味四年くらいは音信不通の状態だった。だから僕は、長い間しまったままにして、そのまま忘れてしまっていたなにかが、ひょっこり出てきたような気がして、すごく懐かしさを感じていた。

そして僕たちは、高校生のとき、よく行った喫茶店で待ちあわせをした。こういう想いでの場所が、再会には一番似合っている。僕は、昇と午後四時に約束をしていたけれど、僕は彼に会うのが楽しみで、約束の三十分も前に着いてしまった。そこで、雑誌を読みながら時間を潰していると、昇は時間どおりにやってきた。

僕の前に五年ぶりに立った昇の姿は、すでに少年の姿ではなく、ひとりのたくましい青年に成長していた。ただ、昔の面影はそのままだ。高校のとき彼に対して、大人っぽいな、と感じていた部分が、名実ともに成長して本物になったという感じだ。彼から見た僕自身も、そういうふうに見えるのだろうか。

「ひさしぶりだな」

「本当にひさしぶりだね、懐かしいよ」

僕らは肩を叩き合って、再会を喜んだ。そして、僕たちは五年の時間の空白を埋め尽くすかのように、すごい勢いで話し始めた。お互いの現在の生活の報告に始まり、高校生のころの思い出まで、話はつぎからつぎに湧いて出て、きりがなかった。

しかし、なぜか不思議なことに、一時間以上話しても、あのころ青春の大切な一部分になっていたはずの、テレビゲームのことがなかなか昇から話題に上ってこなかった。そして僕が、テレビゲームのことを話そうとすると、昇はそれとなく話題を変えようとした。おかしい。なぜだろう。気になった僕は、彼が話しているのをさえぎって、強引に切りだした。

「昇は、本当にギャラガうまかったよなあ。そういえば、アメリカはどんなゲームが流行ってるの」

すると、昇はしばらく言いにくそうに黙っていたけれど、
「おまえ、まだテレビゲームやってるのかよ」
と、呟いた。なんだって。僕は、自分の耳を疑った。いったいどういう意味なんだ。
「俺はもう、卒業したよ」
昇は、遠い目をして言った。僕は、昇の意外な言葉に絶句した。彼は、もうゲームはやめてしまったというのか。とても納得がいかない。僕は、問い詰めずにはいられなかった。
「昇、ゲームのこと、あんなに好きだったのに。どうしてだよ」
すると、昇は醒めた口調で、
「俺は、もう大人だ。いつまでもテレビゲームに夢中になってるなんて、子供じゃあるまいし、馬鹿げている。テレビゲームなんて、子供の根暗な遊びさ」
と、言った。とても昇の言葉とは思えない。僕は、むきになって、さらに彼に突っ掛かっていった。
「なんでそんなこというんだよ」
「テレビゲームなんてしなくても、世の中には、もっともっとおもしろいことがいっぱいあるだろう。俺は、いろんなことをして楽しみたいんだ。スキーやスキューバダイビングや映画、音楽、恋愛。おまえそういうものに全部背を向けて、テレビゲームだけに夢中になっていて、

それで満足できるか」

「べつに背なんか向けてやしないよ」

いやな言い方をする。本当に昇のやつどうしてしまったんだ。僕は、まるで喧嘩を売られているような気がして、とてもいやな気分になった。

「俺はいやだね。どうせ夢中になるなら、車やスポーツやって、それで女の子とデートして。テレビゲームなんて、時間の無駄にしかならないね。おまえもいつまでもくだらないことしてないで、いい加減卒業しなよ」

なんて、ひどいことを。僕は我慢できなくなり、テーブルを両手で、どんっと叩いて立ち上がった。

「そ、そんな。くだらなくないよ。僕は今でもテレビゲームが大好きだし、これからもずっと好きでいるだろうし、それは昇も同じだと思っていた。たしかに世の中には、ほかにもいっぱい楽しいことがある。でも、僕たちは好きなものをたったひとつしか選べないわけじゃないよ。昇がゲームに興味なくしたのなら、それはそれで構わないけれど、だからってそんな言いかたはひど過ぎる」

僕は、声を震わせて言った。

昇は、だまって頬を少し震わせて、僕の顔を見た。僕は、どうしようもなくなって、喫茶店

を飛び出した。

外を歩きながら、もう、昇と二度と話すことはできないかも知れない。そういう思いが、頭をよぎって、とても寂しくなった。

そして、一週間後、僕は炎天下のなか、なにかを考えているのか、いないのか、自分でもよくわからないぼうっとした状態で、商店街の辺りをあてもなくうろうろと歩き回っていた。しばらくして、ふと気が付くと、僕は、高校のとき昇とよく行ったゲームセンター〝M〟の前に立っていた。

「よくここで一緒にギャラガやったなあ」

僕は、吸い寄せられるように、なかに入った。店内には、最新ゲームを中心に三十台くらいがところ狭しと並び、十五、六人の客がゲーム台の前に座っている。僕は、その客とゲーム台の間の狭い通路を歩いた。と、そのとき、

「あ」

客のなかに、昇がいるのを見つけた。彼もまた、僕を見つけたみたいだ。しかし僕は、彼から目をそらした。なんだって、ゲームが嫌いになったはずの昇が、ここにいるんだよ。ここで自分がどう行動すればいいのか、僕にはわからなくなっていた。そして、もはやその場にいる

ことに耐えられなくなって、僕は〝M〟から出ていこうとした。すると、昇が走ってきて、僕の腕を摑んで引き止めた。

「ここで会えるような気がしたんだ」

昇は、この前とは、少し雰囲気が違っていた。とんがったオーラが消えているような気がしたのだ。彼は、少し時間をくれ、といってゲーム台のうえに腰をおろして、しばらくまわりを見回した。そして、

「ゲームセンターもこの五年間で、すっかり変わったな」

と、小さく呟いた。

そうかもしれない。僕にとって、ゲームセンターに通った五年間は連続している。しかし、昇にとって日本のゲームセンターは五年前と今しかないのだ。僕には、緩やかで冗長な変化のために気が付かないことが、五年を隔てた昇には、コインの表と裏を見るように、明らかにわかるだろう。

そう。1987年のゲームセンターは、あのときとは違う。ジェットコースター感覚でコクピットが揺れる体感ゲームマシン、18インチの大型モニターのゲーム台。学生の男女。中年サラリーマン。OL。フリーター。さまざまな人間が、ゲームセンターに訪れる。これが今の日本のゲームセンターなのだ。

昇が言った。

「テレビゲームをするってことが、いけないことだと、言われてたときがあったよな」

「僕は中学生のときに、ゲームセンターにいったら、母親におまえは不良息子だっていわれたよ。ショックだったよ」

「俺もあったな。ゲームセンターは不良の溜まり場だっていわれてたから。立入禁止だったもんな。でも、中学のころ進学塾の帰りにさ、ゲームセンターに寄ったんだよ。そうしたらたまたま学校の先生が、見回りにきていてさ、見つかっちゃったんだ。あれはついてなかったね。それで家に連絡されてさ、大変だった」

「でも、僕たち不良じゃなかったよな」

僕は聞いた。

「いや、不良だった」

昇が笑った。

「健全な不良少年」

そうか。僕は、なぜ当時、固く禁止されていたにも拘らず、ゲームセンターに足を運んでいたのか、その理由が氷が解けていくように少しずつではあるけれど、わかってきた。

「そうだ。僕たちは、テレビゲームに出会ったとき、なにか予感を感じたんだ。新しい予感。それは、テレビゲームをすることが不良といわれなくなる時代。ゲームが愛される時代の予感。映画やロックが、かつて通ってきた道をテレビゲームもまた通るだろう、そんな予感を、無意識に感じていたんだ」

そして、昇は、言いにくそうにしていたが、下を向いたまま話し始めた。

「俺。ちょっと悔しかったんだ。日本に帰ってきて、おまえが、ずっとテレビゲームを好きでいたってわかったとき」

彼は、続けて言った。

「アメリカでナードっていう言葉があるんだ。それは、日本でいう、暗いマニア少年みたいな連中を指す言葉なんだ。アメリカに行って、向こうでできた友達に、俺はテレビゲームが好きだって言ったんだ。そうしたら、テレビゲームが趣味だなんて、おまえナードかって言われたんだ。そいつに言われたことが、気になっててさ」

僕は、黙って聞いた。

「それから、テレビゲームが好きだっていうことに後ろめたさを感じるようになっていたんだ。それで、おまえにあんなふうに言ったりしたんだ。でも、それこそくだらないことだって、い

まさらながらわかった。素直にテレビゲームが好きだって言えることは、素晴らしいと思うよ」

僕は、その言葉聞いて、照れて笑った。

この前のことを、昇は本気で言ったんじゃないんだ。僕は、それがわかって気持ちが落ち着いた。僕と昇は、またいいゲーム友達に戻れる気がした。

そして二人は、無言のうちにギャラガを探し始めた。ハイスコアーやタマの命中率やラウンド数を競った、あの想い出のテレビゲーム、ギャラガを。

しかし、ギャラガは見つからなかった。そのゲームセンターにあったのは、最近新しく入荷された、リメイク版のギャラガ'88、一台だけだった。

残念だ。昇も少しがっかりして、ため息を着いた。

「テレビゲームも、リメイク版なんて作られるような時代になったんだな」

「テレビゲームの時代の流れは早い。光や音よりも」

僕は、言った。昇は、ギャラガ'88の画面をちょっとの間眺めた。そして、

「じゃあ、それに追いてけぼりを食らわないように」

と、百円玉を出して言った。

「ギャラガをしよう」

と、僕。

僕たちはギャラガ，８８に座って、百円玉を勢いよく投げ入れた。

そして、僕らは、リメイク版のギャラガ，８８の画面に広がる深遠な宇宙空間をはさんで、五年間の空白と溝を、発射ボタンでひとつずつ埋めていった。

●再会

©NAMCO LTD

●GALAGA '88
(ナムコ社　1987年)

ヒット作ギャラガのリメイク版。基本的なゲームのルールは変わっていないが、画面がより一層美しくなり、ボーナスステージには華麗な音楽も流れるようになった。

捕らえられた味方機を奪還すると、それと合体してデュアルファイター、さらにトリプルファイターに変身することができる。

✚想いでのカセットテープ 1989 ✚

そして・・・
時は流れた。

世界で初めてのビデオゲームのサウンドトラックは、あの細野晴臣によって作られた。アルバム「ビデオゲームミュージック」の一曲目、ゼビウスは、ゲームセンターの喧騒からはじまる。ゲームフリークたちのざわめきや、さまざまなゲーム機の奏でる効果音が作り出した騒音。その混沌のなかから、やがて戦闘機ソルバルウの発進するスターティングミュージックが、フアンファーレのように鳴り響く。そして、現代音楽のミニマルミュージックのように、ゼビウスのテーマ曲が淡々と流れ始める。

「ビデオゲームミュージック」は、僕の一番好きなアルバムのひとつだ。

そのアルバムが発売されたのは、一九八四年のことだった。それは、僕にとって、待ちくたびれて、おじいさんになってしまうくらい遅いできごとだった。

そして、僕は、けっして広くはないが、きれいな、整理されたオフィスにいた。そして、デスクの引き出しの奥から、一本のカセットテープを取り出して聞いていた。TDKのD46カセットテープは、もうすっかり延びてくたびれていた。ケースも、無くなってしまっている。でも、これは僕の大切な思い出だ。

このテープは、僕が高校二年のとき録音した。それには、レコードとは別の、もうひとつの「ビデオゲームミュージック」が刻まれているのだ。

「僕は、ゲームが好きになると、そのBGMまで好きになってしまう」

と、細野晴臣は言った。まったくそのとおりだと思う。

その証拠に高校時代、僕らゲームフリークは、大好きなゲームの音をずっと聴いていたくて、しばしばテープレコーダーを持って、ゲームセンターに通ったのだった。

アルバイトをして買ったラジカセを、自転車のカゴに突っ込んで、真夜中のゲームセンターへ行った。零時を回ったゲームセンターのなかは、人の出入りは疎らだ。そして、うそのように静かだった。

入り口をくぐったら、一目散に走っていって、お気にいりのテーブルに座る。ゲームをしな

がら、機械の右下にあるスピーカーに、マイクを押しあてて録音をした。この時間なら、人のしゃべる声も、ほかのゲームの音も全然邪魔にならない。そのゲームの音楽だけを、きれいに録音できるわけだ。

そして、気のすむまで録ったら、すでに寝入っているであろう両親が、突然目覚めたりしてないことを祈りつつ、全速力で自分の家へ戻っていった。こうしてできたのが、僕のTDKのD46に収められた、極私的、自主制作的アルバムだ。

こういうのは、大好きな映画のワンシーンを、繰り返し繰り返し思い浮べたいために、映画館にテープレコーダーを隠し持ってきてしまう映画ファンと似たようなものだろう。「映画のサウンドトラックがあるんだから、ビデオゲームのサントラがあってもいいと思う」

そんな気持ちが、僕を夜更けのゲームセンターへ向かわせたのだろうし、「ビデオゲームミュージック」の登場の見えない原動力にもなったと思う。

僕はそのカセットテープを聴きながら、静かに目を閉じた。

すると、あのときはたしかにゲームの音だけを録ったはずなのに、その向こうから当時のゲームセンターの騒音が、かすかに聞こえてくる。不思議なことだ。録音したころは、聞いてい

ても、ぜんぜん気が付かなかった。

薄暗い照明や、何十も整然と並んでるゲーム台、光る画面、こわれた両替機、固くて安そうな椅子、それに座ってレバーを握る人々、ぞうきん片手に掃除する店員・・・。テープから流れる、オルゴールにも似たゲームの音と、そのかすかな騒音が、僕のまわりに、当時そのままのゲームセンターの風景を縁どっていく。

背中の向こうで、僕を呼ぶ声がした。

「ちょっといいかな」

振り向くと、卓也だった。僕は、あわててカセットデッキに手をのばして、テープを止めた。椅子ごと体をくるりと回すと、卓也は、四、五枚のプロジェクトペーパーをデスクの上に置いた。

「あ、悪いけど、主人公のキャラクターデザイン見てよ。少し相談したいことがあって」

卓也の持ってきたプロジェクトペーパーには、少年のスケッチが、いくつも描かれていた。

「なかなか、いいんじゃない。ただ、もうちょっと個性がほしいね」

「うん。そうなんだ」

「今度、創るゲームは、自信作なんだからさ、がんばってよ」

「ああ。妥協は、しないつもりだ」
卓也は、ふと、カセットデッキに入ってる灰色のテープに気が付いた。
「へえ。懐かしいな、これ」
卓也は、そのテープが何であるか知っていた。彼は、遠い、けれどまだはっきりと覚えているなにかを、見つめているようだった。そして、彼は重い扉を開くように、ゆっくりとカセットデッキに手を伸ばして、静かに再生ボタンを押した。ふたたび、懐かしい電子音が、オフィスに流れた。
「これ、あれだろ。きみが、駅前のゲームセンターで録ったやつ」
と、卓也が言った。
「そう。あのときの」
「きみって、本当に物持ちがいいな。僕が録ったやつは、どこかにしまったまま、どこかへいってしまった」
「やっぱり、僕にとってこれは、大切なものだからさ」
「このテープ作ったの、いつくらいのことだったけ」
「高校生だった。八十二年くらいかなあ、もうずいぶん前」
テープの軸が、ゆっくり回っている。僕はそれを見つめたまま話した。少年だったころのい

ろいろなことが、泉があふれるように甦ってくるのを、止められないでいた。
「ゲームの音、いっしょに録りにいったこともあったね」
「ああ。夜の十二時にでてって、二時ころ、家にこそこそ戻って」
「帰ってみたら、母親がトイレに起きてきて、外出がばれたこともあった」
「そのとき、親に、この不良めって怒られたんだろ」
「そう、まいったよ」
卓也は、思い出して笑った。
「あと、学校で、テープの交換したのを覚えてる」
「自分のテープに入ってないゲームの音が、友達の録ったのにあったりしてさ。それでダビングしあったんだよな」
「どうしてだかわからないけど、あのときのダビングテープは、なくしちゃったんだ。いまは、自分で録ったテープしか残っていない」
「残念だな」
テープは、わずか十五分で終わった。
僕らは、しばらく向かいあったままだまっていた。

だが、やがて、僕は椅子から立ち上がって、卓也の肩を叩いた。そして、ドアのノブに手をかけた。僕は、

「じゃ、キャラクターデザインの件は、会議室で聞くことにしよう」

と、言った。卓也は、ふう、と軽く一度息を吐いたあと、なにもなかったように、

「わかりました。他のスタッフも呼んできます」

と、答えた。

僕らは、ゲーム少年だったころの自分を、きのうやきょう、あったことのように思い出す。それは、僕らにとって、とても大切なことだ。そして、それを色褪せないで思い出せるのは、このくたびれたカセットテープのおかげだ。きっと、このテープは、僕らの青春の破片で、記念アルバムみたいなものなのだ。だから、いつかその大切なおもいでが薄れていって、忘れてしまうようなことがあっても、このテープをかければ、すぐ記憶を呼び覚ますことができるだろう。

そして、僕らはドアを開けて、部屋を出た。

●想いでのカセットテープ

●VIDEO GAME MUSIC
（アルファレコード）

A-1：XEVIOUS	6'15	B-1：LIBBLERABBLE	3'30
A-2：BOSCONIAN	0'14	B-2：POLE POSITION	2'42
A-3：PACMAN	2'53	B-3：NEW RALLY-X	3'09
A-4：PHOZON	2'09	B-4：DIGDUG	1'28
A-5：MAPPY	3'32	B-5：GALAGA	4'20

監修：細野晴臣　　1984年 4 月25日発売

付録 テレビゲーム略史

移り変わりの激しいゲーム業界。いろんなゲームがありました

	ゲームセンターのゲーム	その他のゲーム	その年の出来事
1972 昭47	**ポン** 世界初の業務用ゲーム。2人でパドルを操作してボールを打ち合うピンポンゲーム。これの販売のためにアタリ社設立。	アタリ社設立	沖縄返還・浅間山荘事件
1973 昭48			巨人V9・米スカイラブ計画
1974 昭49			巨人長嶋選手引退
1975 昭50		「ローグ」	ソユーズ・アポロドッキング
1976 昭51	**ブレイクアウト** 「ポン」のアレンジから作られたブロックくずし。後のゲームに影響大		バイキング火星着陸
1977 昭52	**サーカス** ブロックくずしの変型とも言える「風船割りゲーム」。キャラの曲線的動きは当時画期的だった。	アップルII発売 「ゾーク」	毒入りコーラ事件・王冠号Hr
1978 昭53	**スペースインベーダー** 社会現象とも言えるほど人々が熱中したシューティングの元祖。		コレラ騒動・植村直己北極点にスリーマイル島チャイナシンドローム・東京サミット
1979 昭54	**ボムビー** ブロックくずしに、バンパーやサイドゲートなどピンボールの要素を加えたナムコのゲーム。 **モナコグランプリ** 真上から見たタイプのレーシングゲーム。スコアはLED表示。	「平安京エイリアン」「ルナーランダー」	

作製／ファミコン必勝本編集部

1980 昭55			
ギャラクシアン	美しいカラー画面、敵の巧妙な動きでヒットしたインベーダーの後継者。	任天堂「ゲーム&ウォッチ」発売	金属バット殺人事件・王選手引退・ボイジャー土星接近・静岡地下街大爆発・太平正芳首相死去・イラン・イラク戦争・富士見病院乱療事件・新宿バス放火事件
スピーク&レスキュー	初の音声合成が取り入れられたゲーム。当時は「助けて」一言でも感動	「スリーマイルアイランド」	
クレイジークレイマー	2本のレバーを使って操作し、落下物やじゃまを避けビルを登るゲーム	「サボタージュ」	
パックマン	いわゆる「ドットイート」型の元祖。画面中のエサを全部食べれば面クリア。ナムコの人気者	「ミステリーハウス」「メガウォーズ」「ギャラクティックトレーダー」	
ディフェンダー	横スクロール型のシューティング。敵の侵略から人々を守るのが目的。		
ミサイルコマンド	核戦争が題材。ICBMをABMで防ぐ。トラックボールが新鮮。		
ギャラガ	ギャラクシアンと余り変わらないがチャレンジングステージの追加や合体によるパワーアップでヒットコングにさらわれたレディを助けるのが目的のアクションゲーム	「ウィザードリィ」「ウルティマ」コンピューターRPG草創期「ピットフォール!」	通り魔事件（川俣軍司）・スペースシャトル打ち上げ・三和銀行詐取事件・夕張炭鉱爆発・サダト大統領暗殺
ドンキーコング	陣取りゲーム。一定のエリアを囲めば面クリア。後にリメイク版「ヴォルフィード」登場		
クイックス	横スクロールシューティング。地上、空中に攻撃ができた。		
スクランブル			
ポールポジション	初めて本格的に三次元映像を使ったリアルなレーシングゲーム。	「信長の野望」「ソーク」「クライシスマウンテン」	惑星直列・ブルーインパルス墜落・フォークランド紛争
ディグダグ	穴を掘る、敵をふくらませてやっつけるというユニークな攻撃で人気を博したナムコゲーム。		

	ゲームセンターのゲーム	その他のゲーム	その年の出来事
1983 昭58	**ハイパーオリンピック** 百メートル走など数種のスポーツが楽しめるゲーム。とにかく連射が命 **ゼビウス** シューティングとしての完成度も高いが、その設定が一つの世界を構築し、哲学とまで言われた。 **マリオブラザーズ** 敵を下から叩いて攻撃する、2人同時プレイ可能なアクション。 **パンチアウト** ユニークなボクサー相手に戦うボクシングゲーム。絵や動きが優れていた。	任天堂「ファミリーコンピュータ」発売 「ロードランナー」「ブラックオニキス」「倉庫番」	大韓航空機ソ連機に撃墜される・レーガン来日・田中元首相に実刑4年の判決・日本初の体外受精児誕生
1984 昭59	**ザ・タワー・オブ・ドルアーガ** 全60階の塔を隠しアイテムを捜しながら進むRPG風アクション **ポールポジションII** 前作と大筋は変わらないがグラフィックが強化された。 **マーブル・マッドネス** ボールを山あり谷ありの道を進ませ目的地に運ぶ。絵も音楽も美しい。	「カラテカ」「ハイドライド」「ゴーストバスターズ」	グリコ森永事件（怪人21面相）・世田谷地下ケーブル火災・植村直己遭難・新紙幣登場 新風営法施行・日航機墜落
1985 昭60	**スペースハリアー** 筐体が自動で動いてしまった3Dシューティングの体感ゲーム。	「スーパーマリオブラザーズ」	スペースシャトル「チャレンジャー」爆発・ハレー彗星接近・チェルノブイリ原子炉溶融・熱川温泉ホテル火災
1986 昭61	**グラディウス** オプションの概念と美しいグラフィックでヒットしたパワーアップシューティング。 **アルカノイド** ブロックくずしのリメイク版。その大ヒットはおもしろさには時代が無いことを証明 **ダライアス** 3画面合成とボディーソニックの内蔵の筐体でヒットしたゲーム。魚類をモチーフしたボスが新鮮 **アウトラン** レーシングゲームでありながら、背景の美しさを楽しむドライブ的ゲーム。体感モノの大ヒット作	任天堂「ディスクシステム」発売 「ドラゴンクエスト」「ゼルダの伝説」「ファミリースタジアム」「きね子」	スペースシャトル「チャレンジャー」爆発・ハレー彗星接近・チェルノブイリ原子炉溶融・熱川温泉ホテル火災

1987 昭62	1988 昭63	1989 平1	1990 平2
ギャラガ'88 前作に比べてグラフィックが格段に良くなり、トリプルファイター、ルート選択の新要素追加 **R・TYPE** 無敵のフォースの斬新さと巨大戦艦など強烈なキャラクター群でヒットしたシューティング。 **究極TIGER** とにかく連射、無駄な要素を一切省いたシューティング。タイガーヘリ続編	**テトリス** ソ連製パズルアクション。7種のブロックをすき間なく並べ、横の列を消すというシンプルさが大ウケ **チェイスHQ** レーシングゲームに犯人逮捕という目的を持たせた。敵車への体当たり攻撃が爽快。	**R・TYPE II** 背景は渋めになったが迫力のキャラクターは健在。面は前作の8面から6面に。 **グラディウスIII** パワーアップのエディット、3D面、一般公募による面などが取り入れられる。 **ダライアスII** 画面が2画面に縮小されたものの、サウンド、グラフィック共に強化された。	
NEC「PCエンジン」発売 「ドラゴンクエストII」「ハビタット」「テトリス」	セガ「メガドライブ」発売 「ドラゴンクエストIII」	富士通「FM・TOWNS」発売 任天堂「ゲームボーイ」発売 「シムシティ」 「ドラゴンクエストIV」発売	
ジョンソン9秒83の100m世界新記録・「サラダ記念日」ブーム・マイケル、マドンナ来日	リクルート問題・消費税成立・ジョンソンドーピング	昭和天皇崩御・幼女誘拐殺人事件(宮崎勤)・ベルリンの壁崩れる	

あとがき

テレビゲームについて語るとき、このゲームは、ジャンルはアクションゲームで、操作はレバーとボタンを使って、こんなテクニックがあって、こんな隠れキャラクターが出るんだよ、そんな具合に安易に語られてしまうことが、すごく多いな、と思います。テレビゲーム自体が、コンピューターのプログラムで作られていることを考えると、そういうふうに情報と正面から戦っていく方向しかないのか、と納得してしまいそうですが、ゲームを人間が作り、人間が遊ぶ以上、テレビゲームを語る方法は、それだけじゃない、と僕は考えるのです。

そして、その僕なりの方法で表現してみたものが、今回のこの本です。

この本の主人公の「僕」が体験した数々のお話は、今のゲーム世代の少年少女が、ビデオゲームやファミコンやパソコンのゲームのなかで、あちこちで同時多発的に体験した、あるいは、これから体験する共通のお話です。主人公の「僕」は、僕自身であり、ゲームフリークのあなたでもあるのです。

最後に、この本を執筆するにあたって、ＪＩＣＣ出版局ファミコン必勝本編集部の平林久和さん、大変苦労をおかけしました。本当にありがとうございます。僕は編集者泣かせな男です。

１９９０年３月９日　田尻　智

＋初出誌＋

本書はファミコン必勝本（JICC出版局刊）'88年11号より'89年10号に連載された作品に加筆・修正を加えたものです。

✚著者略歴✚

田尻智　たじりさとし

1965年、東京都に生まれる。'83年よりテレビゲームのミニコミ誌「ゲームフリーク」を主宰。'85年、工業高等専門学校を卒業後、ゲームライターとして第一線で活躍。'89年に株式ゲームフリークを設立。同年、ファミリーコンピュータ用ソフト「クインティ」（ナムコ）を制作した。

表紙カバーイラスト／東京工作クラブ
表紙・本文デザイン／バナナグローブスタジオ
本文イラスト／丸山傑規

パックランドでつかまえて

著　書　田尻智
発　行　1990年4月30日初版発行
発行人　蓮見清一
発行所　JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
振　替　東京7-170829　㈱ジック
電　話　03(234)4621〈営業部〉
03(239)0237〈編集部〉
印刷所　東洋紙業株式会社
製本所　小高製本工業株式会社

©1990 SATOSHI TAJIRI
Printed in Japan
乱丁、落丁本はお取り替えいたします。
ISBN4-88063-824-2

宝島特選ビデオ・ガイド

このビデオを見ろ!®

借りて損なし絶品洋画700本総まくり

定価1030円

アクション・コメディ・ホラー・サスペンスなど超メジャーものから通好みのものまで全700本!レンタルビデオが街の名画座になる!!

第2集・アクション篇

定価1030円

血沸き肉踊る映画の原点"アクション"の世界。男のエンターテイメント800本を収録。さあ、いますぐレンタルへ走れ!!

第3集・青春映画篇

定価1030円

いろんな時代のいろんな場所に青春があった。反抗・恋愛・友情・冒険・夢…。この本にはすべての青春がある!!

第4集・ファンタジー・SF・ホラー篇

定価1030円

驚異の映像を見せてくれるファンタスティックな映画たち。でもそれだけじゃない!!廃盤になってしまったビデオが、ここに甦える。

JICC出版局

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621＊価格はすべて税込みです。

東京トンガリキッズ

中森明夫・著
定価910円

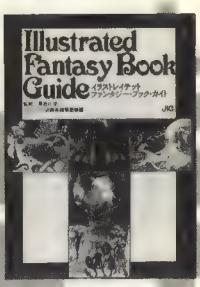
少年少女達からの熱い要望に答えて単行本化した新世代の青春小説。
今、時代はトンガリキッズ。

別冊宝島100

映画の見方が変わる本

定価1010円

難しいと思っていた映画もつまらないと思っていた映画も、がぜんおもしろくなる。映画の新たなる視点！



イラストレイテッドファンタジーブックガイド

ファミコン必勝本編集部・著
定価1000円

傑作ファンタジー小説をイラストレーションとともに紹介。ゲーム世代に贈る小説入門ガイドの決定版!!

THE

ゴジラコミック

予価980円

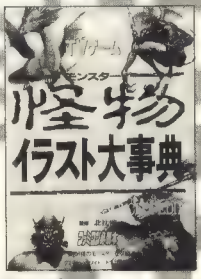
僕らはこんな「ゴジラ」が見たかった!!
超豪華執筆陣を迎えておくる、マニアによるマニアのためのゴジラ劇画集!!
これがゴジラだ。

別冊宝島104

おたくの本

定価1010円

ハッカー、ロリコン、やおい、デコチャリ、コミケ、カメラ小僧、ゲーマー、アイドリアンなどの知られざる生態。おたくを知らずして'90年代は語れない!!



TVゲーム
モンスター

怪物イラスト大事典

北枕 獏・著
定価803円

これまでにTVゲームに登場したモンスター、全100種を系統分類。これさえ読めば、モンスター博士だ!!

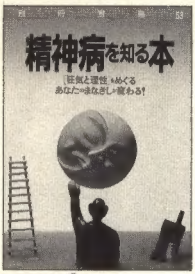
書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621＊価格はすべて税込みです。

メディア業界就職ガイド
1990年版
定価1010円

詳しくわかる業界の仕事と就職方法、採用状況満載!! すぐに現場で働きたい人のためのベストガイド。

別冊宝島92
うわさの本
定価1010円

変な話、怖いうわさ、信じられない出来事…。想像力の産物である〝語られた物語〟とそのネットワーク。都市に乱舞する異事奇聞。怪談の実態！



別冊宝島53
精神病を知る本
定価1010円

なぜ、いま精神医学批判なのか？
狂気そのものと、近代精神医学によって見出された精神病との不連続線上に潜むものを読み解いてみる。

小説 **ウルティマ**
クエスト・オブ・アバタール
井上尚美・著
定価980円

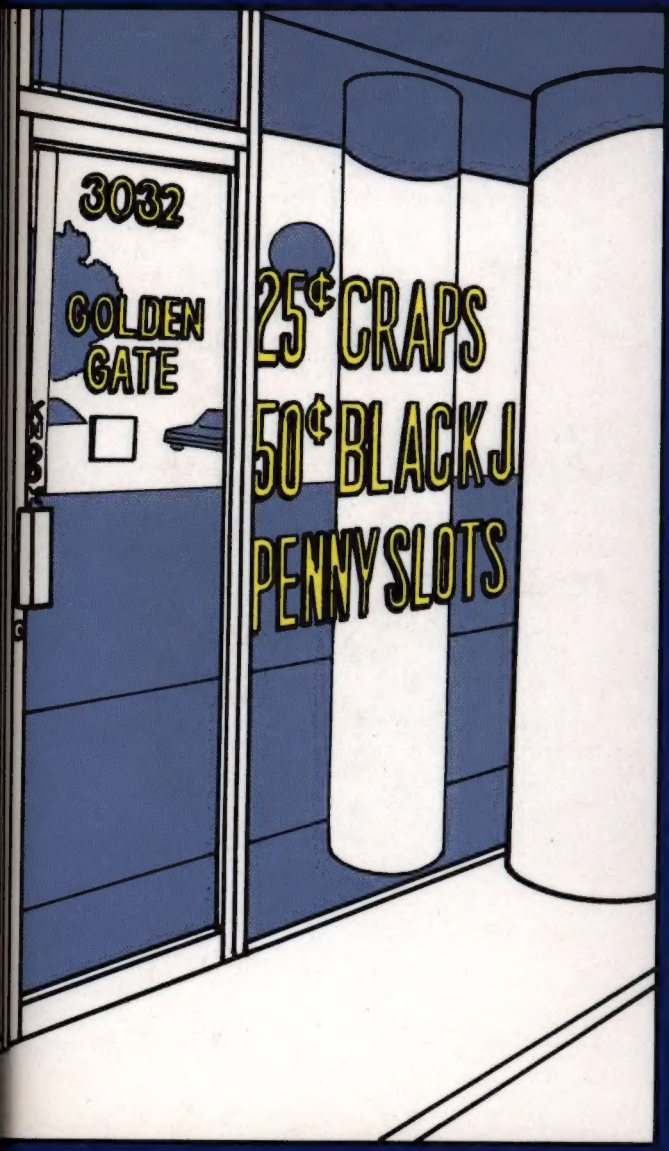
エクソダスの恐怖より一年勇者達の新しい旅がまた始まる。ＲＰＧの最高傑作がついに小説として登場！ファン待望の一作!!

小説
最後の竜に捧げる歌
手塚一郎・著
定価980円

生きながら石と化す竜。広がり続ける砂漠。アモルとヴィジルの運命は？ファンタジーファン必読の一冊。

小説ウィザードリィ
隣り合わせの灰と青春
ベニー松山・著
定価1010円

史上最強のＲＰＧが小説として登場!!ゲームだけではわからない世界がどんどん見えてくる。



JICC出版局
定価900円
（本体874円）

ISBN4-88063-824-2 C0076 P900E